8/97 Ausgabe 3 DM 3,90
Belgien bfr 86,- ▮ Dänemark dkr 16,- ▮ Italien Lit 4.200 ▮ Luxemburg lfr 86,- ▮ Niederlande hfl 4,70
Österreich öS 29,- ▮ Schweiz sfr 3,90 ▮ Griechenland DR 700 ▮ Spanien Pta 360,-
B 43739
ISSN 1433-8424
COMPUTEC VERLAG

DAS MAGAZIN FÜR ALLE NINTENDO-SYSTEME

N-ZONE

NINTENDO 64 • GAME BOY • SUPER NIN

NEU!!!
NUR DM 3.90

F-ZERO 64
ZELDA 64
Meisterwerke des Mario-Erfinders

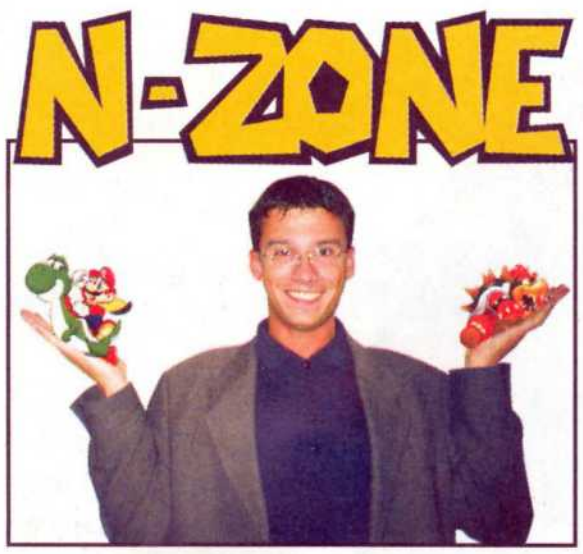
HEXEN
GOLDEN EYE 007
MISSION IMPOSSIBLE
Knallharte N64-Action für Profis

BANJO-KAZOOIE
CONKER'S QUEST
Neues von den Donkey Kong-Machern

YOSHI'S ISLAND 64 & CO.
ALLE N64-HITS 97/98
Die künftigen Nintendo 64-Top-Spiele ausführlich vorgestellt!

- Schon getestet: Dark Rift, MRC, Hexen, Blast Corps
- Angespielt: F1 Pole Position & Lamborghini 64
- Tips & Tricks zu Mario Kart, Turok u.v.a.
- 4 Sammelkarten

ÜBER 20 SEITEN TIPS & TRICKS!



Alle Hits in der N-Zone!

Pünktlich vor dem ersten Geburtstag des N64 am 23.6.97 kam auf der E3 in Atlanta endlich die langerwartete Software-Welle ins Rollen, was uns eine rekordverdächtige Anzahl an Angespielt-Reportagen bescherte. Neben den mit Spannung erwarteten Miyamoto-Werken F-Zero 64, Yoshi's Island 64 und Zelda 64 widmen wir uns den Titeln Banjo-Kazooie und Conker's Quest besonders aufmerksam, schließlich wurden diese beiden Titel ja von den Donkey Kong Country-Machern in Szene gesetzt. Wer sein Lieblingsspiel noch nicht entdeckt hat, kann aufatmen, denn wir haben mit Mission Impossible, GoldenEye 007, Extreme G, WCW vs. NWO, F1 Pole Position, Superman, Quest 64 und Lamborghini 64 acht weitere Games angespielt!

Hans Ippisch

Hans Ippisch
Leitender Redakteur

INHALT

TITELTHEMA

Alle N64-Hits 97/98 8-29

ANGESPIELT

Banjo-Kazooie	Der versprochene Rare-Hit	14
Conker's Quest	Die Überraschung der E3	16
Extreme G	Die neueste Version	20
F1 Pole Position	Ubi Soft schafft das Wunder	22
F-Zero 64	Der Rennspiel-Hit enthüllt	10
GoldenEye 007	Action mit James-Bond	18
Lamborghini 64	Titus' Luxus-Raserei	22
Mission Impossible	Oceans Tom Cruise-Knaller	24
Quest 64	Erstaunliches von THQ	25
Superman	Der Superheld auf N64-Kurs	24
WCW vs. NWO	Wrestling in Perfektion?	23
Yoshi's Island 64	2D-Jump&Run für N64	8
Zelda 64	Wie weit ist es?	12

TESTS

Blast Corps	Action-Strategie in Perfektion	32
Hexen	Zu viert im 3D-Dungeon	34

IMPORT-TESTS

Dark Rift 37
Multi Racing Championship 36
Yuke! Yuke! Troublemakers 37

SPIELE-NEWS

Baku Bomberman 4
Ken Griffey Baseball 7
NBA Jam '98 6
Tetrisphere 5
Tomb Raider 64 6
Winter Olympics '98 4

NEWS

Aus Japan 4
Aus den USA 6
Kurz & Knapp 6-7
Super NES-News 5
Game Boy-News 7
64 DD-News 4
E3-News 6

SPIELE-LEXIKON

Über 180 Spiele auf 4 Seiten! 26

T & T: KOMPLETTLÖSUNGEN

Mario Kart 64 58
Super Mario 64 44
Turok 50

T & T: CHEATS & CODES

Cruis'n USA 40
Dark Rift 40
Hexen 42
King Of Pro Baseball 40
NBA Hangtime 42
Star Wars: SOTE 42

T & T: LESERTIPS

War Gods 62

RUBRIKEN

Chart-Attack 30
Impressum 65
Kleinanzeigen-Coupon 65
Leserbriefe 38
Sammelkarten 67
Service-Nummern 65
Vorschau 66

F-Zero 64 10

Shigeru Miyamoto bereitet nach Super Mario und Starfox den nächsten Super NES-Klassiker für ein 64 Bit-Comeback vor. Wir bringen die aktuellsten Bilder und Infos aus Japan!

Zelda 64 12

Die Entwicklung des fünften Zelda-Games schreitet mit mächtigen Schritten voran. Was in der mit Spannung erwarteten N64-Version geboten wird, verraten wir in dieser Ausgabe!

Banjo-Kazooie 14

Wenn es nach Nintendo geht, dann werden Banjo und sein Kumpel Kazooie die nächsten Spielestars nach Mario und Yoshi. Wir unterzogen die erste Version einem Vorabtest!

Auch wenn die ganze Videospiel-Welt Mitte Juni nach Atlanta zur E3-Show blickte – die echten Neuigkeiten erreichten uns auch diesmal wieder aus dem Mutterland von Nintendo. Beispielsweise lichtet sich mehr und mehr der Nebel um das Zusatzlaufwerk 64DD und die dazugehörigen Spiele. Außerdem plauderte Mario-Erfinder Shigeru Miyamoto über aktuelle Projekte...

64DD am 15. März '98!

Das Zusatzlaufwerk für das Nintendo 64 scheint zumindest in Japan endlich Realität zu werden, denn Nintendo nannte nun definitive Daten. So soll das Diskettenlaufwerk am 15. März zum Preis von etwa 13.000 Yen (ca. DM 195,-) erscheinen, womit es etwas weniger als das N64 selbst kostet. Zeitgleich werden, wie letzte Ausgabe bereits berichtet, die Spiele Pocket Monster 64, Sim City 64, Mother 3 und Mario Paint 64 veröffentlicht. Insgesamt befinden sich derzeit rund zwanzig 64 DD-Titel in der Entwicklung, darunter angeblich auch spezielle Versionen von Zelda 64 und Ultra Donkey Kong sowie die lange erwarteten Titel Cabbage und Fire Emblem 64. Außerdem darf man noch mit einem Pocket Monster-Rollenspiel rechnen.

Das 64DD-Spiel Mother 3 trägt übrigens den Untertitel Kimairas Welt. Der Chef des Dorfes Tatsumairi spielt im Game eine sehr wichtige Rolle.

Im geheimnisvollen Wald von Mother 3 findet der Held Ryka die Kimairas, Monster wie aus einer griechischen Sage.

64DD-Werke von Shigeru Miyamoto!

Shigeru Miyamoto, den wir auf der E3 in Atlanta trafen, verriet einiges über seine aktuellen Projekte.

Der Mario-Erfinder ist nicht nur an Mario Paint 64, Zelda 64 und Sim City 64 maßgeblich beteiligt, sondern auch an zwei weiteren 64DD-Projekten, die von vielen mit Sehnsucht erwartet werden. In Super Mario 64 II wird diesmal nicht nur Luigi mit von der Partie sein, sondern man darf auch auf eine deutlich verbesserte Grafikengine hoffen. Im Gegensatz dazu wird Super Mario RPG 2 keinen typischen 64DD-Grafikstil haben, sondern man orientiert sich eher an dem in Deutschland nie erschienenen SNES-Vorgänger. Übrigens, Super Mario 64 und Wave Race 64 wurden mit dem Zusatztitel „Shindou" versehen und Mitte Juli zum günstigen Preis wiederveröffentlicht, wobei diese überarbeiteten Versionen dann auch das Rumble Pak unterstützen. Shindou Super Mario 64 bedeutet dabei so viel wie „Neues Super Mario 64".

Die N64-Welle rollt endlich an!

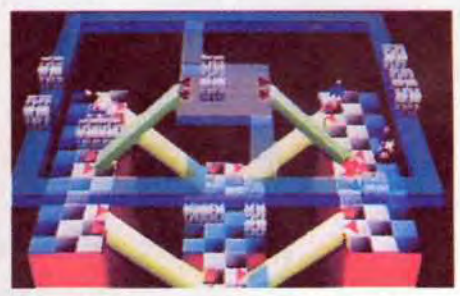
Konami hat mit Jikkyou World Soccer 3 nun die japanische Version von ISS64 in der Mache, Setas Aleck 64 ist ein auf dem N64 basierendes Spielhallenhardwaresystem, das viele Arcade-Umsetzungen künftig problemlos möglich macht, Hudson bringt mit Legion X ein Virtual On-ähnliches Kampfspiel, und Koie bastelt an einem Action-Adventure.

Zum Abschluß noch die aktuellen Veröffentlichungsdaten der wichtigsten Titel: 17.7.97: Shindou Super Mario 64, Shindou Wave Race 64; August: Doom 64, Goemon 5, Power League 64, GoldenEye 007, J-League Eleven Beat; Sommer: Baku Bomberman, Yoshi's Island 64, 3D Fighting.

Baku Bomberman

4-Spieler-Modus

Nostalgiker dürfen in originalgetreu übernommenen Multiplayer-Szenarien, die lediglich etwas gedreht wurden, in alten Zeiten schwelgen.



Die dreidimensionalen Konstruktionen, welche übrigens ausschließlich im Mehrspieler-Modus zum Einsatz kommen, sind dank ihrer Transparenz sehr gut spielbar.

In der N-Zone 7/97 verriet Hudson-Direktor Hotshi Okuno im Interview bereits, daß der 4-Spieler-Modus nicht mit geteiltem Bildschirm funktionieren wird, sondern daß man ähnlich wie in den Vorgängern immer alle Spieler auf dem Screen sieht. Aus diesem Grund waren wir kaum überrascht, als wir beim Testspiel der nahezu fertigen Version von Baku Bomberman auf der E3 erstmals die isometrischen Levelbauten sahen. Neben den grafisch deutlich an die Vorgänger erinnernden 2D-Levels gibt es allerdings auch ganz wilde

Nagano Winter Olympics '98

Konamis Winter Olympiade

Das Abfahrtrennen dürfte zu den rasantesten Disziplinen gehören.

Beim Skispringen kommt es auf eine gelungene Steuerung an.

N-Zone-Leser wußten schon länger, daß sich Konami die offizielle Lizenz zu den Olympischen Winterspielen 1998 gesichert hat, welche in Nagano (Japan) ausgetragen werden. Während der E3 wurden nun allerdings auch erste Renderstudien zu diesem rund zehn Disziplinen umfassenden Sportspiel vorgestellt, die einen sehr guten Eindruck machten. In bester Hyper Olmpyics-Tradition dürfte Nagano Winter Olympics '98 zu dem Mehrspielerereignis des kommenden Winters werden, sofern es wie angekündigt pünktlich im Januar erscheint. Als Disziplinen vorgesehen sind derzeit Bobfahren, Abfahrt, Slalom, Eisschnelllauf, Skispringen und Snowboarden.

enthüllt

3D-Strukturen, die mit ihren transparenten Bauteilen dennoch nie den Blick auf die Charaktere versperren. Ähnlich innovativ sind die zahlreichen neuen Items, die Baku Bomberman zum bislang abwechslungsreichsten Teil der Serie machen.

Die Designer ließen sich die abgefahrensten Levelaufbauten einfallen.

Durch die drastische Preissenkung des Nintendo 64 geriet zwar auch die Daseinsberechtigung des SNES deutlich ins Wanken, doch zumindest bis Anfang nächsten Jahres dürfen alle 16 Bit-Jünger auf frische Spielemodule und preisgünstige Wiederveröffentlichungen hoffen. Was auf der E3 präsentiert wurde, verraten wir hier!

Klassiker aus Atlanta!

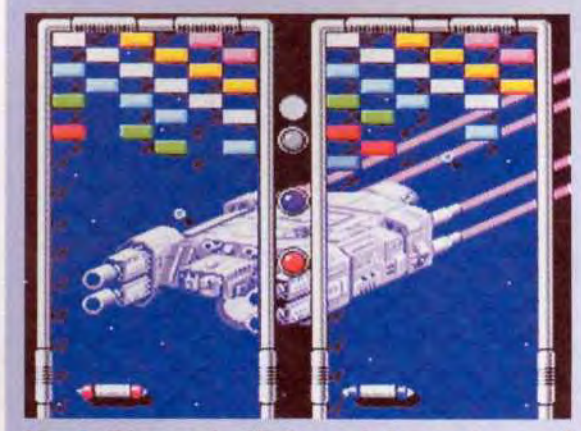
Lediglich zwei echte Neuheiten wurden auf der Messe in Georgia/USA präsentiert, und die waren Videospiel-Veteranen wie unseren N-Zone-Redakteuren eigentlich auch schon bestens bekannt, denn beide sorgten bereits in den 80er Jahren in den Spielhallen für Aufsehen. Bei Space Invaders handelt es sich tatsächlich um eine pixelgenaue Umsetzung des wohl ersten Shoot 'em Up-Hits überhaupt. Die aktuelle SNES-Version kann zwar immerhin mit einem brandneuen 2-Spieler-Modus überraschen, ob es jedoch von der Masse der Videospielefans so herbeigesehnt wird wie von uns, ist mehr als fraglich!

Paradox! Space Invaders war eines der ersten Arcade-Games und wird eines der letzten SNES-Spiele.

Break Out ist zurück!

Nicht ganz so veraltet ist das in den 80ern auf diversen Heimcomputer-Systemen wie Commodore 64 und Amiga erfolgreiche Spielhallengame Arkanoid, das seinerseits wieder auf einem der ersten Telespiele überhaupt basiert. In bester Break Out-Tradition muß man mit einem Schläger eine Eisenkugel gegen eine Mauer lenken und Stück für Stück die Ziegelsteine zerstören. Als Belohnung fallen dann unter anderem Laser- und Schlägerverbreiterungsextras herunter, die man aufsammeln kann. Damit man die über 50 Levels nicht in einem Rutsch durchspielen muß, gibt es ein frusthemmendes Paßwort-System. Beide Spiele werden im Herbst dieses Jahres in Deutschland erscheinen.

Arkanoid ist die Umsetzung des legendären Spielhallenautomaten, der Mitte der 80er einen neuen Break Out-Boom auslöste.



Neu! Diesmal dürfen sich auch zwei Spieler gleichzeitig beteiligen.

Künftige SNES-Hits...

Glücklicherweise sind obige Spiele nicht die einzigen 16 Bit-Neuentwicklungen. Beispielsweise arbeitet Nintendo an Kirby 3, während Third Party-Entwickler die Comic-Umsetzungen Lucky Luke und Scooby Doo Mystery in Vorbereitung haben. In der Classic Line darf man sich im Laufe dieses Jahres noch auf Wiederveröffentlichungen von F-Zero und Super Metroid freuen dürfen. Übrigens, wer auf ein weiteres Donkey Kong Country-Spiel hoffte, sollte seine Erwartungen zurückschrauben, denn Rare-Software arbeitet mittlerweile an mindestens 5 verschiedenen N64-Spielen gleichzeitig, womit derzeit alle Kapazitäten gebunden sind. Sollte sich jedoch irgendwas in Sachen Donkey Kong Country 4 tun, so werden wir euch an dieser Stelle umgehend informieren! Versprochen!

Tetrisphere

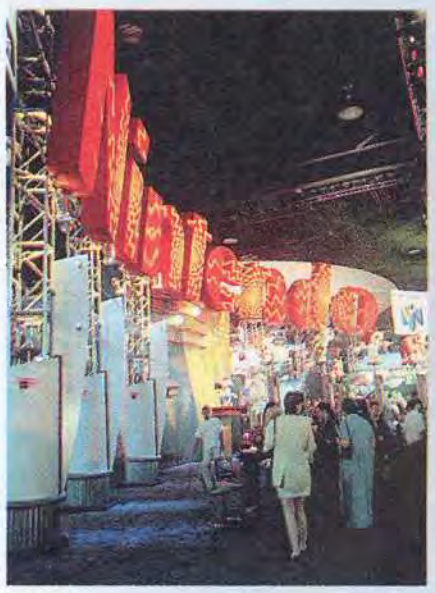
Der Tetris-Nachfolger

Normalerweise sollte der Nachfolger zum wohl meistverkauften Video- oder Computerspiel aller Zeiten auch mit einer der größten Werbekampagnen überhaupt eingeführt werden, oder? Nicht so bei Tetrisphere! Ebenso wie sein Vorgänger wird es wohl aufgrund seiner relativ schlichten Optik und des simplen Spielprinzips ziemlich unterschätzt – Nintendo ist sich derzeit nicht einmal sicher, ob sie dieses N64-Spiel überhaupt in Deutschland veröffentlichen wollen. Zugegeben, das Grundprinzip wurde nur auf eine drehbare Kugel (= Sphere) übertragen, doch zusammen mit dem 2-Spieler-Modus und der dritten Dimension fesselt auch dieses Spiel wie eh und je. Ein Test der Import-Version folgt auf alle Fälle in einer der kommenden Ausgaben.

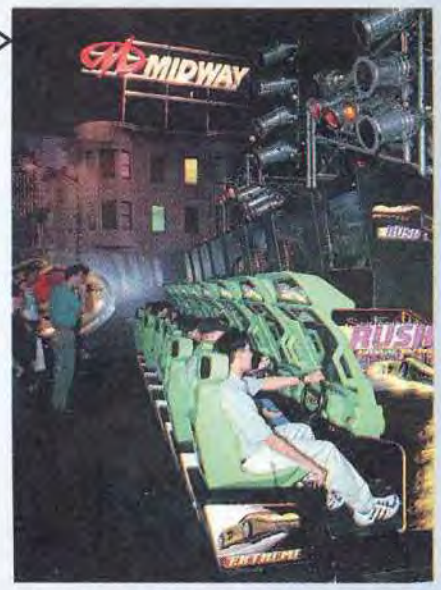
Das Spielprinzip wurde in Tetrisphere auf eine drehbare Kugel übertragen, außerdem gibt es noch einen 2-Spieler-Modus.

USA NEWS

Alles, was in der Branche Rang und Namen hat, versammelte sich auf der Electronic Entertainment Expo in Atlanta zum großen Stelldichein. Was sich hinter den Kulissen der Riesenmesse tat, die nur noch von 37.100 Leuten besucht wurde (Zum Vergleich: 1996 wurden noch 57.795 Besucher verzeichnet) und warum wir keinen normalen Messebericht vorbereitet haben, verraten wir an dieser Stelle.



Nintendo präsentierte auf einem riesigen Stand brandneue N64-Highlights wie Banjo-Kazooie und Starfox 64 in spielbaren Versionen!



Einen Vorgeschmack auf das dieses Jahr erscheinende N64-Rennspiel San Francisco konnte man an den Original-Midway-Automaten bekommen.

Aktueller & informativer!

Aufgrund unserer Ankündigung in der letzten Vorschau werden viele von euch einen mindestens zehn Seiten umfassenden Messebericht mit Dutzenden von Screenshots und unübersichtlichen Infoblöcken erwarten, wie man ihn aus diversen Fachmagazinen kennt. Da wir der Ansicht sind, daß solche Berichte eigentlich ziemlich wenig Informationen zu den eigentlichen Spielen enthalten und letztendlich nur eine schwer lesbare Auflistung an Titeln darstellen, kamen wir zu folgendem Ergebnis: Da in unserem monatlich aktualisierten Spielelexikon ohnehin immer alle wichtigen und unwichtigen Titel enthalten sind und wir in der News-Rubrik auf sonstige Messe-Ereignisse eingehen können, nutzen wir in dieser Ausgabe mehr als 15 Seiten für aktuelle Angespielt-Reportagen zu wirklich allen wichtigen Nintendo 64-Spielen. Zum einen erfahrt ihr so zu allen Spielen eine Menge Infos und werdet nicht mit wenigen Bildern abgespeist, zum anderen könnt ihr selbst entscheiden, welche Themen euch interessieren, und müßt euch nicht durch einen ewig langen Artikel quälen, der oft auch noch voller langweiliger Games ist. Außerdem können wir euch so noch Infos und Bilder bieten, die auf der drei Wochen vor Redaktionsschluß beendeten Messe noch nicht bekannt waren!

Was ging ab?

Im Mittelpunkt der Messe standen das ehemals als Dream bekannte Banjo-Kazooie, die Rare-Eigenentwicklung Conker's Quest und Starfox 64 in spielbaren Versionen. Von Zelda 64 und F-Zero 64 gab es leider nur Videos zu sehen, Donkey Kong World, Super Mario II, Super Mario 64 2 oder gar das 64DD wurden erst gar nicht gezeigt, immerhin kündigte man die von uns bereits letzte Ausgabe vermeldete Preissenkung nun offiziell an.

Die Spielegötter Sid „Civilization" Meier (ganz rechts), Origin-Chef Richard Garriott und Bullfrog-Gründer Peter Molyneux (ganz links) präsentierten sich mit N-Zone-Redakteur Hans Ippisch zum Fototermin.

Was erscheint demnächst?

Zum Abschluß noch ein unverbindlicher Überblick über die demnächst anstehenden Veröffentlichungen in den USA: Juli: Dark Rift, ISS64, Multi Racing Championship, Clayfighter 3 1/3; August: Tetrisphere, Clayfighter 63 1/3, GoldenEye 007, Top Gear Rally; September: F1 Pole Position, Mace: The Dark Age, Ken Griffey Baseball, Lamborghini 64; Oktober: Mischief Makers; November: Banjo-Kazooie; Dezember: Conker's Quest

Tomb Raider 64

Lara noch nicht

Kommt nun ein Tomb Raider-Spiel für das Nintendo 64 oder nicht? Meldungen, die besagen, daß Nintendo das Spiel während der E3 bereits offiziell angekündigt hätte, sind definitiv falsch, denn Nintendo geht in Pressekonferenzen dieser Art generell nicht auf Third Party-Titel ein. Im Interview nach der Messe wollte Core-Entwicklungsdirektor Adrian

NBA Jam ´98

NBA-Simulation & Fungame kombiniert!

Nach NBA Jam, NBA Jam Tournament Edition, NBA Jam Extreme und der inoffiziellen Midway-Fortsetzung NBA Hangtime erwartet uns spätestens Anfang nächsten Jahres mit NBA Jam ´98 die fünfte Version des bekannten Two-On-Two-Fungame-Spielprinzip. Technisch wird das Spiel übrigens auf NBA Jam Extreme basieren, was nichts anderes als eine komplett dreidimensionale Grafik bedeutet, während in NBA Hangtime noch flache 2D-Sprites über den Platz sausten. Daß diese Action zwar Spaß macht, jedoch nicht mehr dauerhaft begeistern kann, ist auch Acclaim klar. Deswegen integriert man nun sogar einen echten Simulationsmodus, in dem jeweils fünfköpfige Teams antreten und man als Trainer die Strategie vorgeben kann.

NBA Jam ´98 wird neben dem bekannten 2-gegen-2-Modus auch eine echte Basketball-Simulation beinhalten.

KURZ & KNAPP

Goemon 5 kommt nicht! Dank zweier Lieder japanischer Popstars wird Goemon 5 (alias Mystical Ninja) nicht in Deutschland erscheinen! Der Grund? Der Umfang wuchs dadurch auf 128 MBit, und der daraus folgende Preis von knapp DM 200,- erscheint Konami Deutschland zu teuer.

Ultra Soccer nur in N-Zone: Das in der letzten Ausgabe von uns ausführlich vorgestellte Probe-Fußballspiel wurde noch nicht einmal auf der E3 in Amerika gezeigt! Wer's verpaßt hat, kann im Spiele-Lexikon ein Bild entdecken.

offiziell!

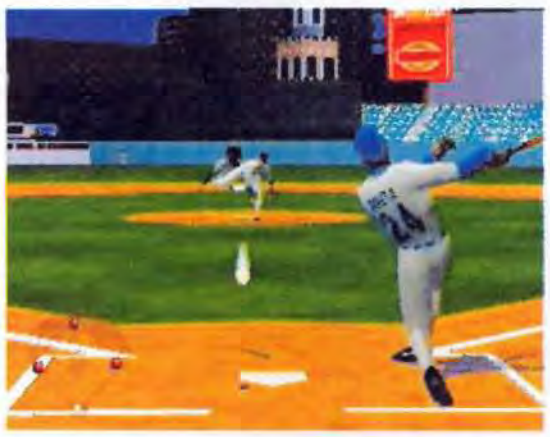
Smith nämlich zum Thema „Lara Croft auf Nintendo 64" nicht Stellung beziehen, allerdings bestritt er auch nicht, daß an einem Lara Croft-Spiel für Nintendos 64-Bit-Konsole gearbeitet wird, weshalb man davon ausgehen darf, daß die im englischen Derby ansässige Programmierer-Truppe bereits die Entwicklung aufgenommen hat. Offiziell wird dies jedoch (noch) niemand bestätigen, auch wenn es im Internet schon an zahlreichen Stellen anders formuliert wird. Ihr dürft auf alle Fälle davon ausgehe daß wir von der N-Zone schnellstmöglich die offizielle Bestätigung liefern werden. Wir glauben übrigens, daß es ein 64DD-Spiel werden wird.

Die Polygon-Heldin war schon traumhaft, doch eine leibhaftige Lara Croft bringt Männer so richtig ins Träumen.

Ken Griffey Baseball

Nicht Deutschland-tauglich?

Klar, Baseball ist in Deutschland nicht gerade populär, den meisten ist es allenfalls als Lieblingssportart von Al Bundy bekannt, unter den Videospielefans hält sich jedoch schon immer eine hartnäckige Gruppe echter American Sports-Fans, die sich Football-, Baseball- oder Eishockey-Spiele eben zur Not als Importversion holen, falls sie nicht in Deutschland erscheinen. Bei Ken Griffey Baseball, dessen kompletter Titel übrigens „Major League Baseball featuring Ken Griffey Jr." lautet, dürfte die genannte Zielgruppe keine Ausnahme machen, denn grafisch und technisch schlägt dieses komplett in 3D gehaltene Spiel die Konkurrenz schon vor Beendigung des neunten Innings. In den USA wird das Spiel am 15.9.97 erscheinen.



Geniale 3D-Optiken, flüssige Animationen, spektakuläre, aber dennoch übersichtliche Perspektiven – Ken Griffey Baseball hat alles, was das Ball Game-Herz begehrt.

KURZ & KNAPP +++ KURZ & KNAPP +++ KURZ & KNAPP +++

DID arbeitet an N64 Spiel: Die bekannten englischen Simulationsprofis (TFX, Eurofighter) um Martin Kenwright arbeiten an einem N64-Spiel, das frühestens 1998 erscheinen wird. Man darf davon ausgehen, daß es sich um eine Flugsimulation handeln wird.

Kein Command & Conquer 3D: Jeder hatte damit gerechnet, alle waren enttäuscht. Virgin präsentierte (noch) nicht das erhoffte Command & Conquer 3D, sondern konzentrierte sich auf den PC-Hit Blade Runner.

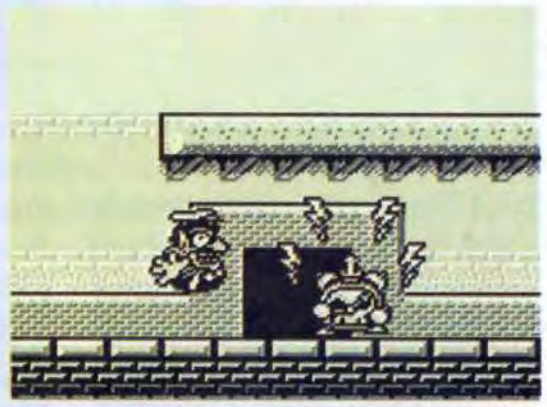
Man höre und staune! Der mittlerweile acht Jahre alte 8 Bit-Game Boy wurde auf der E3 in Amerika mit mehr neuen Produkten bedacht als das Super NES. Dabei bekam man auch keine halbgare Durchschnittsware vorgesetzt, sondern echte Spieleperlen mit Klassiker-Qualitäten. Auf welche Titel ihr euch bis Ende des Jahres freuen dürft, verraten wir im nachfolgenden Bericht.

Superstars auf Game Boy!

Bezeichnend für das Game Boy-Aufgebot ist die übermäßige Präsenz von echten Top-Stars, die bestens bekannt sind. So wird beispielsweise Geheimagent James Bond 007 im gleichnamigen Handheld-Actionspiel durch insgesamt 11 Levels laufen und Bösewichter wie Oddjob und den Beißer bekämpfen. In drei Rennspiel-Einlagen darf er sich auch wilde Verfolgungsjagden mit der obligatorischen Ostblock-Macht liefern. Die Grafik wird in der Regel aus der Vogelperspektive dargestellt, wodurch das Spiel optisch ein bißchen an Zelda erinnert.

Kaum weniger populär unter Nintendo-Jüngern dürften Dixie und Diddy Kong sein, die im überraschend angekündigten Donkey Kong Land III mit verbesserter ACME-Grafik ein aufregendes Comeback hinlegen. Daß auch diesmal der Super Game Boy besonders unterstützt wird, steht außer Frage. Ebenso bekannt, aber wesentlich unbeliebter ist sicherlich Marios Erzfeind Wario. In Wario Land 2, der Fortsetzung zu Super Mario Land 3, begibt man sich mit dem schelmisch grinsenden Helden in ein grafisch nicht besonders spektakuläres Jump&Run-Abenteuer, das mit Fallen nur so gespickt ist. Das Ziel des Spieles besteht darin, den sagenumwobenen Tormentor zu finden. Mit Wario Land 2 war erfreulicherweise noch lange nicht Schluß!

James Bond 007 hat mit dem Nintendo 64-Spiel Golden Eye 007 nur den Hauptdarsteller gemeinsam.



In Wario Land 2 darf Marios Erfzfeind ein zweites Mal durch Levels voller Fallen laufen.

Was gab's noch?

Wie erwartet, wurde auch die letzte Ausgabe bereits angesprochene Farbreihe des Game Boy pocket vorgestellt, die auch bei uns bald veröffentlicht wird. Eine Reihe von Classic-Neuauflagen garantieren darüber hinaus einen unterhaltsamen Spieleherbst. Beispielsweise erscheinen Donkey Kong Land, Metroid II, Wario Land und Dr. Mario in einer kostengünstigen Sonderauflage. Ansonsten wünschen wir euch noch viel Spaß in der traditionellen Game Boy-Sommersaison und hoffen auf ein Wiedersehen in der nächsten Ausgabe!

In Donkey Kong Land 3 dürfen Dixie Kong und Diddy Kong ihr Jump&Run-Talent beweisen.

Vier weitere Hits!

Was es mit Turok, Tetris Plus, Ken Griffey Baseball, Superman und Herc auf sich hat, verraten wir in den nächsten Game Boy News, denn diese Spiele haben es verdient, ebenfalls etwas ausführlicher und mit Bild vorgestellt zu werden.

YOSHI'S ISLAND 64

Im Super NES-Klassiker Yoshi's Island mußte sich Yoshi den Starruhm noch mit Baby Mario teilen – nun bekommt der knuddelige, eierlegende Dinosaurier endlich die Hauptrolle in seinem ersten eigenen Videospiel! Wir verraten euch, was in der 64 Bit-Neuauflage alles geboten wird!

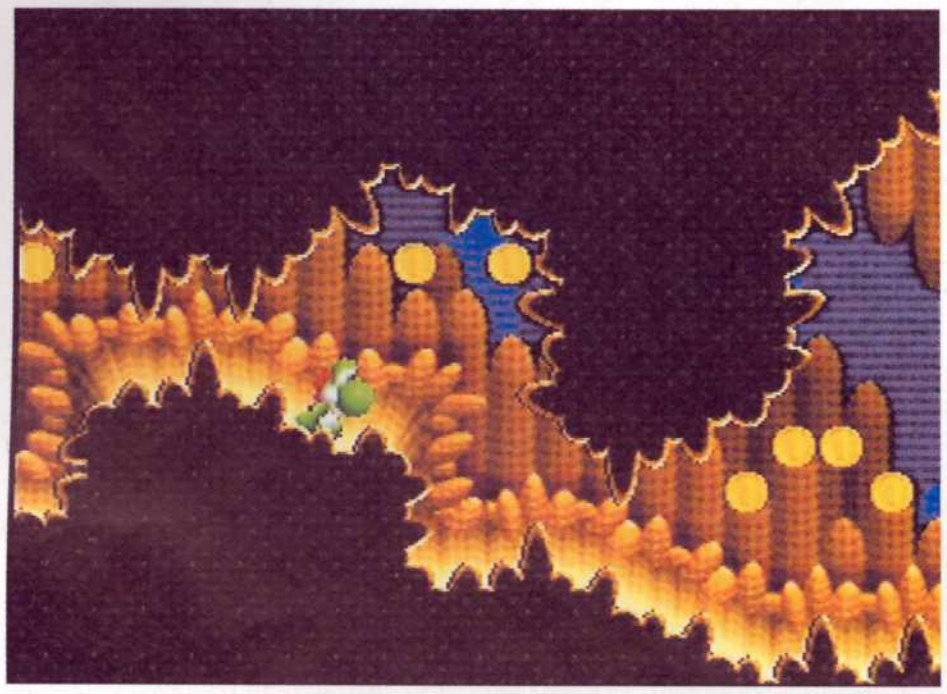
Jump&Run, 1 Spieler, Nintendo

YOSHI'S ISLAND 64

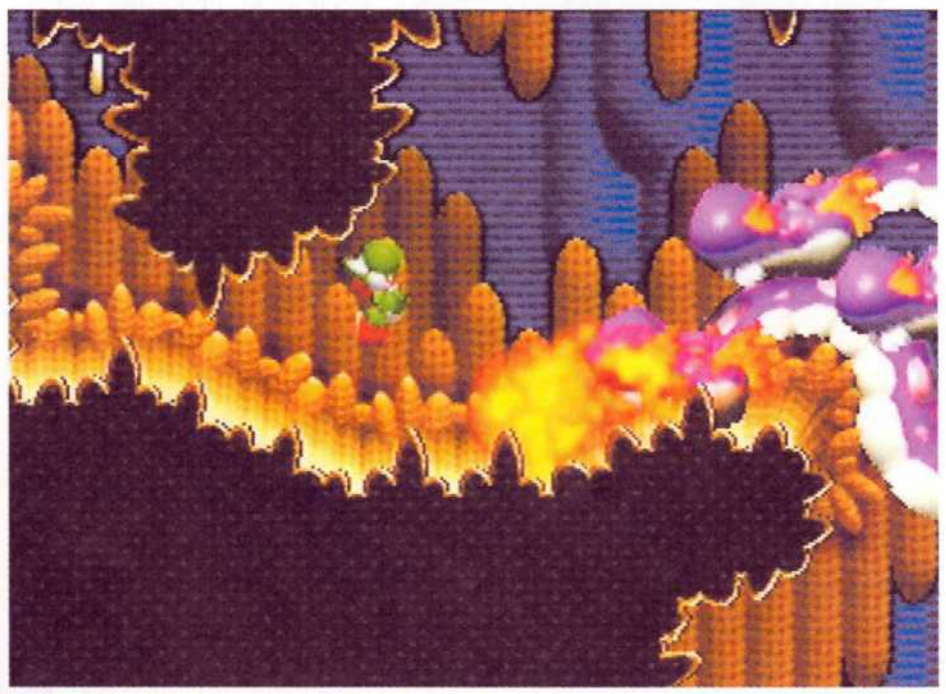
Zwei Dinge zeichneten Yoshi's Island auf dem Super Nintendo aus: 1. Dank Super F/X-Chip gab es besonders außergewöhnliche Grafikeffekte in einer Art Wachsmalkreiden-Stil zu sehen. 2. Das klassische 2D-Jump&Run-Genre erreichte dank einer Fülle frischer Ideen einen neuen Höhepunkt. Diese beiden Komponenten werden auch bei der offiziellen Fortsetzung eine wichtige Rolle spielen.

Das will Miyamoto-san...

Shigeru Miyamoto will beweisen, daß auf dem Nintendo 64 auch ganz normale Spritesspiele mit 60 Bildern pro Sekunde möglich sind, was ja bei einer auf 3D-Grafiken spezialisierten Konsole nicht unbedingt vorauszusetzen ist (Anmerkung: Sprites sind flache 2D-Grafikelemente wie beispielsweise Spielfiguren). Außerdem will er eine Reihe von Ideen integrieren, die auf dem Super Nintendo selbst mit dem Super F/X-Zusatz-Chip nicht möglich waren. Beide Pläne konnten offensichtlich verwirklicht werden, denn das Video zur neuesten Version überzeugte mit einer Vielzahl unterschiedlicher Elemente. Beispielsweise kann Yoshi ab und zu mit einem Schirm schweben ,oder er bekommt sogar Hilfe von einer Möwe oder anderen Tieren. Einen witzigen Eindruck hinterließen auch die Riesenluftblasen, die Yoshi an die richtige Stelle schubsen muß, wenn er weiterkommen will. Außergewöhnlichen Wert legten die Entwickler auch auf die Endgegner, die beispielsweise mit spektakulären Lava-Fontänen und Feuerbällen den Bildschirm zum



Die zahlreichen Levels unterscheiden sich optisch zum Teil deutlich voneinander, wie dieser gemusterte Stil beweist.



Brandheiß! Dieser plastische Drachen-Endgegner spuckt Feuerfontänen in Richtung Yoshi, der zurückgeschleudert wird.

Beben bringen. Generell wird man übrigens die meisten Gegner des Vorgängers in der 64 Bit-Version wiederfinden – natürlich in einer grafisch stark verbesserten Version! Ob man sich auch diesmal hauptsächlich mit Hilfe von Eiern zur Wehr setzt oder ob andere Elemente in den Vordergrund rücken, wurde leider noch nicht verraten.

Hilfe! S.O.S.! Yoshi stürzt gerade ab und schwenkt deswegen die weiße Flagge!

Hat man den Schirm im Besitz, dann kann man beruhigt zu Boden schweben, zumindest für ein paar Sekunden.

Analog-Steuerung!

Experten sind skeptisch, ob die Analogstick-Steuerung bei einem 2D-Plattform-Spiel eine gute Idee ist, die Programmierer versprechen sich jedoch eine neuartige Kontrolle, mit der man beispielsweise die Sprungweite und Laufgeschwindigkeit besser justieren kann.

Einhellige Begeisterung erntete hingegen der neue, unglaublich plastische Grafikstil, der teilweise so aussieht, als hätte man aus Knetmasse oder Ton entsprechende Modelle gebastelt – die Grafiker behaupten allerdings, daß alles per Hand gezeichnet worden ist. Daß die Sprites auch noch flüssig vergrößert und gedreht werden, einen korrekten Schatten werfen und sich immer von der farbenprächtigen Hintergrundkulisse unterscheiden lassen, macht Yoshi's Island zum optischen Feuerwerk sondersgleichen, vor allem im Vergleich zu anderen 2D-Spielen. Die einzige derzeit noch offene Frage betrifft das Veröffentlichungsdatum. Nachdem das Spiel Ende Juni zu etwa 65% fertiggestellt war, geht man in Japan derzeit von einem Herbst-Release aus. Wenn wir viel Glück haben und Nintendo Of Europe etwas Gas gibt, ist das Spiel in Deutschland noch dieses Jahr erhältlich, realistischer ist jedoch eine Veröffentlichung Anfang nächsten Jahres. Auf alle Fälle halten wir euch über die zukünftigen News bezüglich Yoshi´s Island 64 mit weiteren Reportagen beziehungsweise einem schnellstmöglichen Import-Test auf dem laufenden.

Hans Ippisch/Takeo Apitzsch

Hier kommt die aus dem Vorgänger bereits bekannte Möwe wieder zum Einsatz, indem sie als Landeplattform dient.

Dieser ulkige, aber nichtsdestotrotz gefährliche Endgegner ist im Lava-See beheimatet. Er sorgt durch seine flinken Tauchaktionen und das Riesenmaul für ständige Unruhe.

Die 2D-Grafik wird mit N64-Spezialitäten wie beispielsweise den Lichteffekten aufgepeppt.

ERSTER EINDRUCK

Titel:.....Yoshi´s Island 64
Genre:.....Jump&Run
Spieler:.....1
Levels:.....tba.
Hersteller:.....Nintendo
Preis:.....tba.
Release:.....Anfang 1998
Einschätzung:.....Super

Beurteilung: Kein Zweifel, Yoshi's Island 64 knüpft dort an, wo das bislang höchstbewertete Videospiel aller Zeiten aufhörte: bei erstklassig designter, abwechslungsreicher 2D-Jump&Run-Unterhaltung mit Tiefgang.

Rennspiel, 1-4 Spieler, Nintendo

F-ZERO 64

Nintendos Spielechef Shigeru Miyamoto höchstpersönlich überwacht die Fertigstellung der 64 Bit-Version des SNES-Klassikers, der seinerzeit mit einer unglaublichen 3D-Grafik und ungewöhnlichem Rennspiel-Design die Fachwelt überraschte und Vorbild für viele weitere Hits wie WipEout und Pod wurde. Ist F-Zero 64 ähnlich beeindruckend?

Daß auf dem Nintendo 64 spektuläre Rennspiele möglich sind, wurde mit Wave Race 64 nachhaltig bewiesen. Umso größer sind nun jedoch die Erwartungen an F-Zero 64, das laut Shigeru Miyamoto das erste Nintendo 64-Spiel der zweiten Generation ist. Dies bedeutet, daß man erstmals die seit der Fertigstellung von Super Mario 64 und Wave Race 64 entdeckten Hardware-Fähigkeiten nutzen will. Aus diesem Grund setzten sich die Nintendo-Entwickler die Vorgabe, daß F-Zero eine konstante Framerate von 60 Bildern pro Sekunde haben soll. Wie ehrgeizig dieser Plan ist, zeigt die Tatsache, daß 32 Bit-Rennspiele wie Sega Rally oder Rage Racer schon mit rund 25 Bildern pro Sekunde als technisch erstklassig eingestuft werden. Eine hohe Framerate garantiert nicht nur eine ultraflüssige Grafik, die bei F-Zero 64 erfreulicherweise nicht so sehr im Nebel versinkt, sondern auch ein deutlich besseres Spielgefühl, da man seinen Gleiter feinfühliger über die Pisten dirigieren kann.

Der Fuhrpark

Die stets knapp über dem Boden schwebenden Vehikel besitzen geradezu unvorstellbare Leistungsdaten. In einer Sekunde beschleunigen sie von Null auf 900 Stundenkilometer, ein Düsenjäger hat sogar eine Höchstgeschwindigkeit von 967,9 km/h. Im Vergleich zum Super NES-Vorgänger sind übrigens 4 neue Gleiter hinzugekommen, womit man insgesamt acht verschiedene Typen zur Wahl hat. Die Fire Stingray kommt direkt aus der Raumfahrtechnik, die extraflinke Wild Goose ist für Leute mit kämpferischer Natur bestens geeignet, die Golden Fox hat einen Heckspoiler, und die Blue Falcon besitzt sogar zwei Düsentriebwerke.

Die Strecken

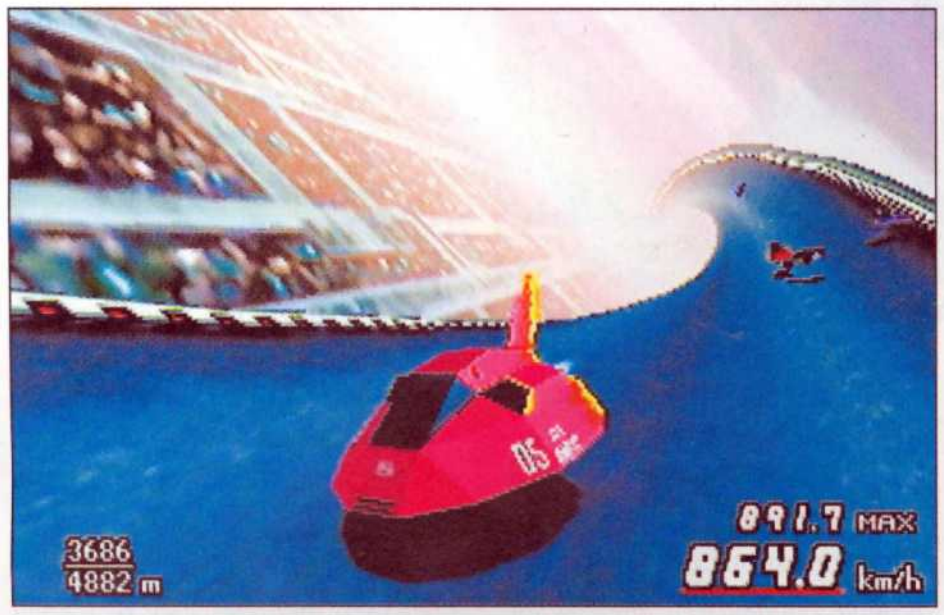
Wieviele Pisten genau enthalten sein werden, steht noch nicht fest, die ersten gezeigten Strecken lassen den Adrenalin-Pegel allerdings schon jetzt mit ihren wahnwitzigen Elementen in die Höhe

Wie kann man F-Zero 64 noch besser machen? Wir erwischten Shigeru Miyamoto, als er das PC-Konkurrenzspiel Pod von UBI testete.

Die Blue Falcon besitzt zwar zwei Triebwerke, kann aber dennoch nicht schneller als 892.7 km/h werden.

Selbst wenn sechs Gleiter gleichzeitig auf dem Bildschirm zu sehen sind, bleibt das Gameplay flüssig und schnell.

Die Golden Fox hat als einziger Gleiter einen Spoiler am Heck. Ob der einstellbar ist? Noch wurde nichts verraten.



Die brandneue Fire Stingray basiert auf moderner Raumfahrttechnik.

Die Wild Goose stockt den Fuhrpark um einen starken Vertreter auf.

schnellen. Neben den bekannten Rampen und Geschwindigkeitsverstärkern fesseln die extrabreiten und für Überholvorgänge gut geeigneten Asphalt-Strecken mit wirklich riesigen Loopings und schwindelerregenden Spiralen. Laut den Entwicklern spielt sich F-Zero 64 am besten, wenn man das Geschehen aus einer Verfolgerperspektive betrachtet, nichtsdestotrotz wird man auch eine Cockpit-Ansicht anbieten, mit der man allerdings nur ein sehr flaches Blickfeld nach vorne hat und viele Dinge erst später entdeckt. Im Vergleich zu Extreme G fällt übrigens auf, daß sich wesentlich weniger Grafikelemente am Streckenrand befinden, was zum einen wohl daran liegt, daß die Strecken sich oft in luftiger Höhe befinden, und zum anderen daran, daß mit der 60 fps-Vorgabe die grafischen Möglichkeiten eingeschränkt sind. Somit dürfte die wichtigste Veränderung in der Art der Spielmodi liegen. Neben dem bekannten Single-Player-Mode wird man erstmals definitiv auch zu zweit antreten dürfen (im Vorgänger war dies noch nicht möglich), ob es einen 4-Spieler-Modus geben wird, ist noch nicht sichergestellt (auch wenn japanische Magazine schon derartige Fotomontagen aus 4 Einzelbildern zusammengebastelt haben). Soweit die vorläufigen Fakten, sobald es etwas Neues gibt, melden wir uns zu diesem Thema zurück! *Hans Ippisch/ Takeo Apitzsch*

ERSTER EINDRUCK

Titel:.....F-Zero 64
Genre:.....Rennspiel
Spieler: 1-4
Levels:.....8 Gleiter, 10 Strrecken
Hersteller:.....Nintendo
Preis:.....tba.
Release:.....Anfang 1998
Einschätzung:.....Sehr gut

Beurteilung: Bei der Entwicklung von F-Zero 64 stehen für Shigeru Miyamoto optimales Spielgefühl und ultraflüssige und rasante 3D-Grafik im Vordergrund. Bislang hat er seine Ziele noch immer erreicht!

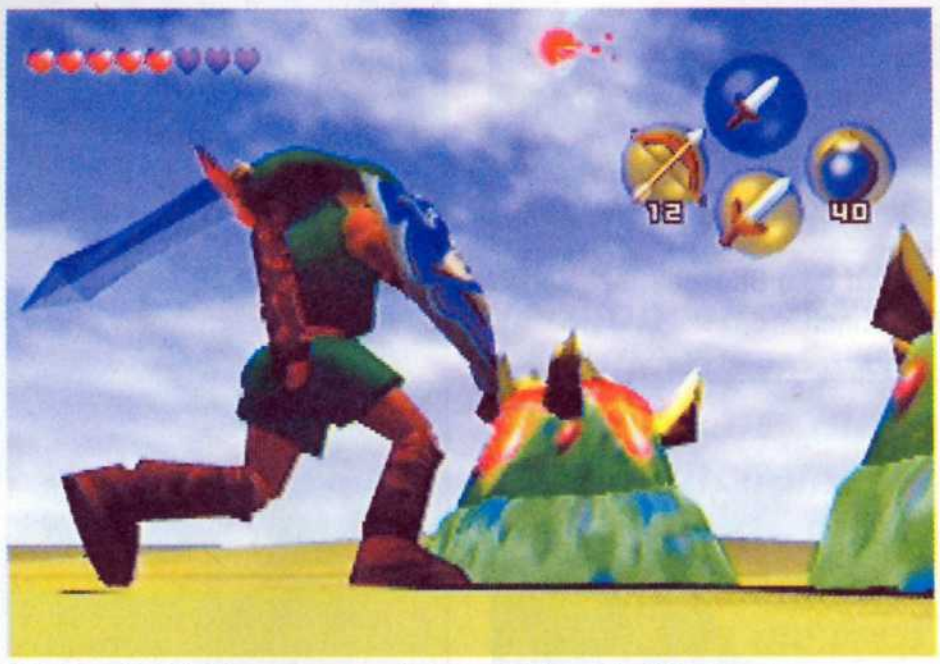
Am Streckenrand befinden sich nur sehr wenige Grafikelemente, was sich bis zur Fertigstellung jedoch noch ändern kann.

Das nenne ich Looping! Wenn man da durchfährt, könnte einem wirklich schwindlig werden.

Action-Adventure, 1 Spieler, Nintendo

ZELDA 64

Eigentlich schade! Wir hatten uns schon so auf die erste spielbare Version des fünften Zelda-Spiels gefreut – gezeigt wurde dann „nur" ein ausführliches Video, in dem aber immerhin die wichtigsten Spielelemente und Vorzüge erkennbar waren.



Mit dem Schild kann man unliebsame Flugobjekte abwehren.

Mit dem klassischen 2D-Zelda hat dieses Spiel etwa so viel zu tun wie Super Mario 64 mit Super Mario World – nämlich wenig! Das Grundspielprinzip ist zwar noch das gleiche, doch dank der kompletten dreidimensionalen Gestaltung und den dementsprechenden spielerischen Änderungen hat man vom Spiel einen völlig anderen Eindruck. Wenn man nun mit den Helden Link durch das Land Hyrule marschiert, mit Leuten spricht, fiese Monster bekämpft oder Rätsel löst, dann erinnert dies viel mehr an Super Mario 64 als an die direkten Vorgänger.

Ein Nachfolger für Super Mario 64?

Dieser Eindruck liegt zum Großteil sicherlich an der schnuckeligen Grafik, die mit einer weiterentwickelten 3D-Engine von Super Mario 64 dargestellt wird. Bei weiterhin absoluter Bewegunsfreiheit bekommt man diesmal jedoch weitaus detailliertere und realistischere Texturen zu sehen, was durch das 128 MBit-Modul möglich wird. Es ist übrigens zu erwarten, daß die Gespräche mit den Charakteren zum größten Teil per Sprachausgabe abgehalten werden. Ob diese eingedeutscht wird, ist noch nicht entschieden.

In einem Punkt entschiedet sich Zelda deutlich von der Jump&Run-Konkurrenz: Es hat sowohl wesentlich mehr knifflige Rätsel als auch Kampfeinlagen zu bieten. Abgesehen davon, daß Link nun wie Mario durch einen Sprung die Gegner besiegen kann, ist er zu Beginn lediglich mit einem kurzen und einem langen Schwert bewaffnet, die ausschließlich im Nahkampf verwendet werden können. Im Laufe des Spiels bekommt man allerdings auch explosive Granaten sowie Pfeil und Bogen präsentiert. Mit ersterem hat man es besonders einfach, denn die Bomben wirft Link automatisch an die richtige Stelle. Anders verhält es sich mit Pfeil und Bogen, hier kann man die Monster zwar auch aus sicherer Entfernung erledigen, allerdings nur sofern man gut genug zielt. Man sollte mit den Pfeilen sparsam umgehen, denn sonst ist der Köcher schneller leer als einem lieb ist, und die Monster zapfen einem jede Menge Lebensenergie ab. In diesem Fall empfiehlt es sich, zum Baum der Fee zu gehen, da man dort ein entsprechendes Wesen antrifft, das einem Lebensenergie zurückgibt.

Alles neu?

Man darf davon ausgehen, daß ein Großteil der Spielelemente aus Zelda 4 übernommen wird, allerdings nicht unverändert. Beispielsweise kommen auch die Hühner wieder vor, diesmal sind sie jedoch weder Feinde noch Verbündete. Daß man durch den Einsatz von Bomben oder Pfeilen auch Wege freilegt, indem man einen Schalter von weitem betätigt oder Mauern sprengt, kennt man auch schon.

Hans Ippisch/Takeo Apitzsch

Absolute neuartige dreidimensionale Rätsel müssen gelöst werden.

ERSTER EINDRUCK

Titel: ..... *Zelda 64*
Genre: ..... *Action Adventure*
Spieler: *1*
Levels: ..... *tba.*
Hersteller: ..... *Nintendo*
Preis: ..... *tba.*
Release: ..... *Anfang 1998*
Einschätzung: ..... *Super*

Beurteilung: Das Messevideo machte die Stärke von Zelda 64 deutlich: Nicht die Grafik, sondern das unglaublich faszinierende Gameplay verleihen diesem Game einen Ausnahme-Status.

Beim Betreten eines Raumes wird ab und zu – wie gehabt – auf die Vogelperspektive umgeschaltet.

Die Hühner sind diesmal weder Freunde noch Feinde, doch einmal muß man sie fast angreifen.

Besonderen Wert legten die Designer auf viele Szenarien.

Diese Riesenechsen greifen Link gemeinsam an.

Die Bomben sind im Nahkampf besonders gut geeignet, denn Link muß damit nicht einmal zielen.

3D-Jump & Run, 1 Spieler, Nintendo

BANJO-KAZOOIE

Welches Spiel kann die Nachfolge von Donkey Kong Country und Super Mario 64 als absoluter Verkaufshit antreten? Wenn es nach Nintendo geht, dann stellt sich diese Frage gar nicht mehr! Das bislang unter dem Titel "Dream" gehandelte Rare-Werk soll nämlich diese Rolle übernehmen. Was am neuen Spiel der DK-Macher wirklich dran ist, fanden wir im mehrstündigen Probespiel raus!

Das neben Goemon 5 und Zelda 64 derzeit dritte bekannte 128 MBit-Projekt stand auf der E3 ganz klar im Mittelpunkt von Nintendos Messepräsentation. Man durfte nicht nur auf unzähligen Nintendo 64-Geräten die ersten zwei der insgesamt 16 geplanten Welten ausführlich probespielen, sondern konnte auch originalgetreue Papp-Nachbildungen der beiden neuen Spielehelden bewundern, welche speziell für dieses Game entwickelt wurden. Banjo ist ein mit gelben Shorts und blauem Rucksack ausgerüsteter Honigbär, der gehen, laufen, springen, schwimmen, klettern, rollen und mit seinen Klauen zuschlagen kann. Er mag Honig, seine Freundin Piccolo, ebene Oberflächen und den Jigsaw Jive-Tanz, außerdem läßt er sich gerne von seinem Kumpel Kazooie herumtragen. Diese rotgefiederte Möwe versteckt sich normalerweise zwar in seinem Rucksack, kann aber per Tastendruck jederzeit aktiviert werden. Sie beherrscht besonders weite oder hohe Sprünge, spezielle Sprung-Angriffe, rasante Sturzflug-Attacken und drei schnelle Laufvarianten. Außerdem kann

Hier fliegt Kazooie mit Banjo in den Krallen weg.

Wenn es unbedingt sein muß, dann kann Banjo sogar laufen.

Selbst als Spinne darf man durch die Levels düsen.

Was sich hinter dieser Tür verbirgt, konnten wir während des ersten Testspiels leider noch nicht rausfinden.

Die realistischen Texturen lassen Banjo-Kazooie deutlich spektakulärer als bisherige Nintendo 64-Games aussehen.

Banjo ist ein begeisterter Banjo-Spieler, während die Möwe Kazooie gerne auf dem gleichnamigen asiatischen Blasinstrument spielt.

man mit ihrer Hilfe ansonsten unerreichbare Gebiete erkunden.

Rettet Banjos Freundin!

Um Banjos entführte Freundin Piccolo retten zu können, muß das ungleiche Duo fehlende Puzzle-Teile sammeln. Erst das gelöste Puzzle berechtigt dann nämlich zum Kampf gegen den Riesen, der Banjos Herzensdame gekidnappt hat. Bis zu ihrer Befreiung ist es allerdings ein weiter Weg! Riesige Irrgärten warten auf euren Besuch, flinke Tiere fordern zum Wettrennen, versteckte Items wollen entdeckt werden, und diverse Kumpel benötigen eure Hilfe. Um gegen Bösewichter wie einen Apfelsinen werfenden Gorilla oder riesige Termiten bestehen zu können, kommt es auf einen durchdachten Einsatz der jeweiligen Spezialfähigkeiten an, die man per Knopfdruck einfach nutzen kann. Sollten diese 24 Moves allerdings noch immer nicht ausreichen, so kann man sich vom Schamanen Mumbo Jumbo, der auf einem hohen Berg beheimatet ist, in andere Tiere verwandeln lassen. Beispielsweise kann man als Spinne Wände hochlaufen oder als Krokodil durch die Flüsse tauchen. Unterm Strich dürfte Banjo-Kazooie zu einem der abwechslungsreichsten Jump&Run-Spiele seit langem werden. Was alleine in den ersten beiden, grafisch herausragenden Welten an Abwechslung geboten wurde, würde anderen Entwicklern für zwei komplette Spiele reichen.

Technisch brillant!

Neben dem ungewöhnlich kreativen Spieldesign konnte Banjo-Kazooie vor allem durch die exzellente technische Umsetzung überzeugen, die sogar Shigeru Miyamoto zum Staunen brachte. Wunderschön detaillierte Texturen erfreuen das Auge und lassen auch Mario-Muffel aufhorchen, die Super Mario 64 aufgrund des Comic-Stils für zu kindisch hielten. Selbst die Qualität der Animationen muß sich nicht hinter Disney-Werken verstecken. Die Krönung des Ganzen ist vorläufig ein auf modern getrimmter Soundtrack, der sich immer dem jeweiligen Geschehen anpaßt. Wer auf spektakuläre Effekte steht, sollte sich schon jetzt auf das Lichthaus am Hammerhead Strand, den von Krokodilen besetzten Bubblegloop-Sumpf, die Vulkanausbrüche auf dem Feueraugen-Berg oder die Riesenbäume in Fungus' Forst freuen! Derzeit setzt Nintendo Deutschland alles daran, daß das Spiel hierzulande noch dieses Jahr erscheint. Ob's klappen wird, werdet ihr zuerst in diesem Magazin erfahren!

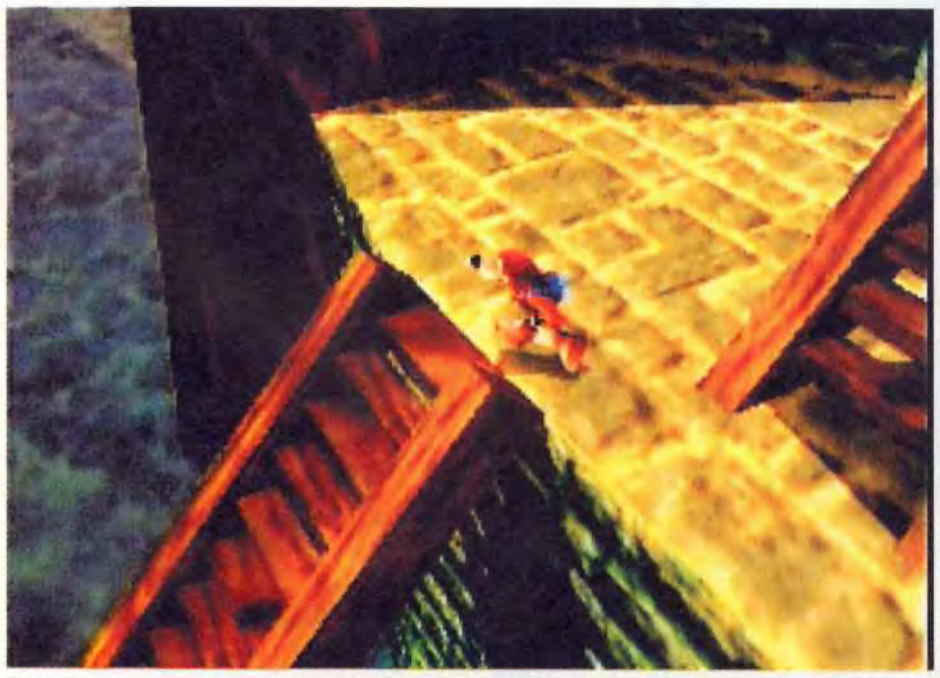
Hans Ippisch

Kazooie steckt hier gerade im Rucksack von Banjo.

ERSTER EINDRUCK

Titel: ..... *Banjo-Kazooie*
Genre: ..... *3D-Jump&Run*
Spieler: *1*
Levels: *16*
Hersteller: ..... *Nintendo*
Preis: ..... *tba.*
Release: ..... *Ende 1997*
Einschätzung: ..... *sehr gut*

Beurteilung: Ist man anfangs noch aufgrund der verblüffenden optischen Ähnlichkeit zu Super Mario 64 irritiert, so lernt man nach längerer Spieldauer den Charme des eigenwilligen Duos zu schätzen.



Wie in Super Mario 64 läßt sich die Kamera-Perspektive beinahe beliebig einstellen, wobei die Übersicht immer gewährleistet ist.

INFO

BANJO
Spezies: Honigbär, männlich
Besondere Merkmale: *große Nase, blauer Rucksack, gelbe Shorts*
Fähigkeiten: *Gehen, Laufen, Springen, Schwimmen, Klettern, Schlagen, Rollen*
Er mag: *Honig, seine Freundin Piccole, von Kazooie getragen werden, flache Oberflächen, schwimmen, Jigsaw Jive-Tanz*
Er mag nicht: *eine schnell laufende Kazooie, auf dem Hintern rutschen, Kazooies Eier tragen, dunkle Orte, fliegen*

KAZOOIE
Spezies: Möwe, weiblich
Besondere Merkmale: *große rote und gelbe Federn, lange Beine, langer Hals*
Fähigkeiten: *weite Sprünge, Sprung-Angriff, Backflip, Hochsprung, Schulterstoß, Sturzflug-Attacke, Laufen, Tauchen, Fliegen u.v.a.*
Sie mag: *Laufen, Fliegen, Dinge zerstören, Schreien, Eier, Federn, Käse*
Sie mag nicht: *Ruhe, nach hinten schauen, Banjo tragen, Rast, Tauchen, Banjo´s Jigsaw Jive-Tanz*

3D-Jump&Run, 1 Spieler, Rare

CONKER'S QUEST

Es soll auf der Messe tatsächlich Leute gegeben haben, denen Conker's Quest (das in Deutschland einen anderen Namen bekommen wird) kein Begriff war, allerdings nur deswegen, weil sie dachten, daß es sich bei dem gezeigten Rare-Spiel ebenfalls um Banjo-Kazooie handeln würde. Wir erklären das wohl größte E3-Mißverständnis!

Die Gründe für diese Verwechslung liegen auf der Hand: Zum einen sind die betont realistischen Landschaften exakt in dem gleichen Stil gehalten wie in Banjo-Kazooie, zum anderen kann man es im schnellen Vorbeigehen oft nicht gleich erkennen, ob nun ein brauner Bär oder ein ähnlich designtes Hörnchen im Super Mario 64-Stil durch riesige 3D-Welten läuft. Die naheliegendste Vermutung für diese Ähnlichkeit trifft übrigens angeblich nicht zu!

Das Design der Grafik zielt offensichtlich auf eine jüngere Zielgruppe ab, doch auch ältere N64-Fans können sich dem Charme der Hörnchen kaum entziehen.

Beide Spiele werden zwar von Rare entwickelt, die zwei unterschiedlichen Programmierteams haben jedoch angeblich keine Ahnung, was die jeweilige andere Crew gerade entwickelt. Zumindest bis dorthin! Dies klingt zugegebenermaßen ziemlich unglaublich, noch dazu, wenn man bedenkt, daß in Conker's Quest mit dem Eichhörnchen Conkers und dem Backenhörnchen Berri wie in Banjo-Kazooie zwei unterschiedlich talentierte Charaktere im Zusammenspiel die über 100

Man mag es kaum glauben! Die gezeigten Bilder stammen allesamt noch aus einer sehr frühen Version.

Faszinierende Lichteffekte zeugen einmal mehr von Rares technischer Klasse.

In einem aufgeschlagenen Buch kann man die verschiedenen Spielstände laden.

Wer fühlt sich bei diesem Screenshot nicht an Super Mario 64 erinnert?

Items suchen, welche in vier verschiedenen Welten verstreut herumliegen.

Jump&Run pur!

Der Wahlmöglichkeit zum Trotz scheint das Spiel viel mehr ein geradliniges 3D-Jump&Run zu sein als Banjo-Kazooie, in dem man teils wirklich überlegen muß, mit welchen Special-Moves man die Gegner bezwingt. Im Gegensatz zu diesen Knobeleien weisen Conker und Berri den Spieler mit sehenswerten Gesichtsausdrücken und diversen Gesten sogar darauf hin, daß man ein Objekt vergessen hat, ob Ärger ins Haus steht oder wenn hilfreiche Tips abrufbar sind. Die Grafik sieht auf alle Fälle schon jetzt hervorragend aus, auch wenn die Kameraführung zum Teil noch dramatisch an Super Mario 64 erinnert und deshalb mit ähnlichen Problemen zu kämpfen hat. Da sich das Spiel allerdings derzeit in einem bedeutend früheren Entwicklungsstadium als Banjo-Kazooie befindet, darf man sich für die Zukunft noch allerhand erhoffen. Die Präsentation mit einem offenen Buch gefällt schon jetzt, der Charme des Hörnchen-Paares lockte zeitweise mehr Spieler an die Pads als die namhaftere Konkurrenz.

Mit diesem Knappen-Helm leuchtet sich Conker den Weg frei!

Diese Kopfbedeckung erinnert an einen Gladiatoren-Helm.

Blitzstart von Rare?

Die in England ansässige Entwicklungsfirma Rare gilt dank Spielen wie Sabre Wulf, RC Pro Am oder Donkey Kong Country schon seit den 80ern als eine der besten Adressen in Europa, wenn es um Computer- oder Videogames geht. Dessen waren sich auch die Nintendo-Oberen bewußt, die sich schon vor längerer Zeit finanziell an der Firma beteiligten und nun sogar zulassen, daß die Spiele unter dem Namen Rare veröffentlicht werden. Allem Anschein nach gelingt Rare damit ein Start, wie er besser nicht sein könnte! Vor Anfang 1998 wird das noch mit keinem genauen Speicherumfang benannte Spiel allerdings wohl nicht in Deutschland erscheinen.

Hans Ippisch

ERSTER EINDRUCK

Titel: .....Conker's Quest
Genre:.....3D-Jump&Run
Spieler:.....1
Levels:.....4
Hersteller:.....Rare
Preis:.....tba.
Release:.....Anfang 1998
Einschätzung:.....Sehr gut

Beurteilung: Rares erste Eigenveröffentlichung wird gleich ein echter Konkurrent für Super Mario 64! Die Ähnlichkeit zu Banjo-Kazooie ist dabei teils frappierend.

Tel.: 030 – 682 373 95
Fax.:030 – 682 373 96
Mobil:0177-2662362196

Freestyle Versand

Laden u. Versand
Wildenbruchstr. 69
12045 Berlin

Titel des Monats Juli:

V-Rally 79,95

Playstation Spiele	Preis	Playstation Spiele	Preis	Nintendo 64 Spiele	Preis
4-4-2 Fußball	79,95	Monster Trucks	79,95	Mario 64 (dt)	84,95
Adidas Power Soccer	84,95	NBA in the Zone 2	84,95	Pilotwings 64 (dt)	109,95
Agent Armstrong	79,95	Need for Speed 2	79,95	Wave Race (dt)	84,95
Air Combat Platinum	39,95	NHL Open Ice	84,95	Mario Kart (dt)	84,95
Andretti Racing	79,95	Player Manager	84,95	Mario Kart (us)	179,95
		Porsche Challenge	74,95	Fifa Soccer 64 (dt)	114,95
Battle Stations	79,95	Raven Project	89,95	Star Wars	119,95
Bubble Bobble 2	69,95	Rebel Asault 2	84,95	NBA Hangtime (us)	159,95
Carnage Heart	74,95	Radge Racer	84,95	W.Gretzky 3D Hocky	159,95
Contra	89,95	Samurai Showdown	74,95	Tourok	139,95
Cool Boarders	74,95	Spider	74,95	War Gods (us)	179,95
Crypt Killer	89,95	Stadt der verlo. Kinder	79,95	Int.Superstar Soccer Deluxe	134,95
Dark Forces (PSX)	84,95	Suikoden	89,95	Starfox (jp)	189,95
Darklight Conflict	79,95	Super Pang Collection	84,95	Perfect Striker (jp)	179,95
Destruction Derby	39,95	Syndicate Wars	79,95	Blast Corps (us)	169,95
Destruction Derby 2	84,95	Lifeforce Tenka	84,95	Killer Instinct Gold (N64)	144,95
Excalibur	89,95	V-Rally	79,95	Doom 64 (N64)	179,95
Extreme Games 2	74,95	Vandal Hearts	89,95		
Fifa 97	79,95	VR Pool	79,95	Nintendo 64 Zubehör	
Flottenmanöver	79,95	Wing Over	79,95	Memory Card 1Mb	49,95
Grid Run	79,95	X2	84,95	Memory Card 5Mb	79,95
Hexen	84,95			Control Pad Color	54,95
Independence Day	79,95	Playstation Zubehör		Grundgerät	299,--
Inter. Superstar Soccer	84,95	Memory Card 1MB	29,95	Control Pad Mad Catz	64,95
Jet Rider	74,95	Memory Card 8MB	59,95	S-Video Kabel	29,95
King of Fighters	74,95	Memory Card 24MB	79,95	Universal Adapter	59,95
Kings Field	74,95	Pad Color	29,95	Pad Verlängerung	24,95
Legency of Kain	79,95	Pad Sony	39,95		
Little big Adventure	79,95	Mouse Sony	49,95	Wir haben fast alle Spiele im	
Mechwarrior 2	84,95	NeGcon	69,95	Programm.	
Megamann X3	79,95	Pistole	69,95	Anfragen lohnt sich!	
Micro Machines Vol.3	89,95	Per4mer Lenkrad	119,95	Im Internet:	
				www.go-freestyle.de	

Versand per Nachnahme 10.00DM + 3.00DM
Bei Annahmeverweigerung berechnen wir 30.00DM

Händleranfragen unter

Tel.: 030 – 682 373 95 Fax.: 030 – 682 373 96

Ladenlokal
45131
Essen
Rüttenscheider Str. 181
Tel. 0201 / 777225
Ladenpreise können abweichen

GAMESTORE

Ladenlokal
40211
Düsseldorf
Kölner Str. 25
Tel. 0211 / 1649409
Ladenpreise können abweichen

NINTENDO 64

Superstar Soccer 64 dt. 149.90 DM
MarioKart 64 dt. 99.90 DM
Shadow of the Empire dt. 139.90 DM
Blastcorps dt. 119.90 DM
Wave Race 64 dt. 99.90 DM
KI 64 dt. 149.90 DM
Gretzky Hockey dt. 139.90 DM
Turok eng. PAL 139.90 DM
D. 64 dt. 149.90 DM

Diverse PAL Spiele aus England lieferbar !!!

E3 Messe - Video

alle Neuheiten 97/ 98
von der Messe in Atlanta
für N64 und Playstation

***** VHS*****
jetzt bestellen

N 64 Official Magazine
Monatlich neu !!!
Ausführliche Tests, Tips, Tricks und News zur N64. Das Magazine ist in engl.
12.50 DM

Hardware u. Zubehör

Nintendo 64 dt.	299.--
Memory Card Plus	59.90
Padverlängerung	24.90
Mario 64 Berater	24.80
Antennenkabel	59.90
Control Pad farbig	59.90
SVHS Kabel	39.90

Turok Berater eng. 39.90

0201 / 777235

Händleranfragen unter Fax 0201 / 777236
Irrtürmer, Preisänderungen vorbehalten. Versandkosten 10,90 DM

3D-Shoot 'em Up, 1-4 Spieler, Nintendo

GOLDEN EYE 007

Daß zu teuren Filmlizenzen nicht immer nur mittelmäßige Action-Games produziert werden müssen, beweist Rare eindrucksvoll. GoldenEye 007 gehörte dank famoser Technik, packendem 4-Spieler-Modus und fantastischer HiRes-Grafik schlichtweg zu den Top-Spielen der Messe!

Die Original-Filmschauplätze wurden für das Spiel in Polygon-grafiken umgerechnet.

Bond, James Bond!

Der Spieler übernimmt die Rolle von James Bond, dem wohl bekanntesten Geheimagenten der Welt. Er darf in 16 erstaunlich nah an den Film angelehnten Levels sein Können als zielsicherer Schütze und gewiefter Einzelkämpfer beweisen. Im Gegensatz zu anderen 3D-Action-Spielen kommt es hier auch darauf an, möglichst wenig Aufsehen zu erregen und gegebenenfalls an den zahlreichen Soldaten vorbeizuschleichen. So empfiehlt es sich in manchen Situationen beispielsweise, ein mit Schalldämpfer ausgestattetes Gewehr oder ein Messer zu benutzen, wenn man nicht die Aufmerksamkeit einer halben Armee auf sich lenken will. Das ohnehin reichhaltige Waffenarsenal bietet natürlich die originalgetreuen Spezialitäten, die auch James Bond im Film nutzte. Von der Laseruhr bis

Zu unserer Schande müssen wir gestehen, daß wir GoldenEye 007 bislang nur für "irgendein weiteres Film-Spielchen" hielten. Was wir aber dann auf der E3 in spielbarer Form zu sehen bekamen, brachte uns mächtig zum Staunen. Rare schaffte es tatsächlich, ein 3D-Shoot 'em Up-Spiel auf die Beine zu stellen, das Turok in allen Belangen überlegen ist. Es sei fairerweise erwähnt, daß Turok mittlerweile schon ein halbes Jahr auf dem Buckel hat und die Verbesserungen für Turok 2 nicht von minderer Natur sein dürften!

Wer den Nebel in Turok nicht mag, wird von der hohen Sichtweite in GoldenEye 007 begeistert sein.

Wie man auf ein Flugzeug aufspringt, kann man auch im Spiel GoldenEye 007 erleben.

Dank erstmals verwendeter hochauflösender Grafik sehen die Texturen besser denn je aus.

Die Laseruhr aus dem Film kommt auch hier zum Einsatz.

hin zum Raketenwerfer ist alles vertreten, was spektakuläre Explosionen garantiert.
Auf ähnlich viel Abwechslung achtete Rare auch beim Leveldesign. Man läuft nicht nur per pedes durch die mit erstaunlich hoher Sichtweite dargestellten Levels, sondern darf beispielsweise im Panzer Platz nehmen und alles plattwalzen oder den Bungee-Jump-Level bestreiten. Naturgemäß fällt die Steuerung bei soviel Aktionsmöglichkeiten immer etwas kompliziert aus, so auch bei GoldenEye 007 – nach einer Stunde hat man sich jedoch daran gewöhnt.

Geschüttelt, nicht gerührt!

Getreu der Zubereitung seines Martini-Cocktails läßt sich James Bond auch im seinem ersten 64 Bit-Spiel durchschütteln, Rare dachte nämlich daran, das neue Rumble Pak (es erscheint in Deutschland zusammen mit Lylat Wars) zu unterstützen, was sich mit einem vibrierenden Joypad positiv auf das Spielgefühl auswirkt. Ein besonderes Lob muß man den Entwicklern noch für den packenden Soundtrack und die hervorragende technische Gestaltung spenden. Egal ob man nun alleine, zu zweit, zu dritt oder gar zu viert spielt, sämtliche 3D-Grafiken scrollen immer absolut flüssig und fehlerfrei über den Screen. Dank einer erstmals verwendeten hohen Grafikauflösung (wie bei NFL Quarterback ´98) sehen sämtliche Texturen darüber hinaus extrem gut aus. Absolut detaillierte Gesichter und gute Farbgebung heben das Spiel schon jetzt von anderen 3D-Spielen ab. Der einzige Haken besteht darin, daß Nintendo das Spiel aufgrund seines nicht jugendfreien Inhalts nicht offiziell in Deutschland veröffentlichen wird. Ähnlich wie bei KI Gold wird es jedoch auch hier zumindest bei guten Fachhändlern problemlos laufende PAL-Versionen aus England oder Österreich geben.

Hans Ippisch

Im Gegensatz zu Starfox 64 gibt es hier nicht nur einen viergeteilten Bildschirm, sondern auch einen einfachen Splitscreen mit zwei Hälften.

ERSTER EINDRUCK

Titel: ..... ***GoldenEye 007***
Genre: ..... ***3D-Shoot 'em Up***
Spieler: ***1-4***
Levels: ***16***
Hersteller: ..... ***Nintendo***
Preis: ..... ***tba.***
Release: ..... ***Nur über Import***
Einschätzung: ..... ***Sehr gut***

Beurteilung: Erstaunlich! Wer Gefallen an Turok gefunden hat, der dürfte von dem technisch und spielerisch erstklassigen GoldenEye 007 begeistert sein. Schade, daß es nicht offiziell in Deutschland erscheint, sondern nur per Euro-Import erhältlich ist.

GAMES ISLAND
Komplettpreisliste anfordern
Bestellannahme Mo- Fr 11 - 20 Uhr & Sa 11 - 18 Uhr
Schützenstaße 20
67061 Ludwigshafen
GAMES ISLAND
Haupstr. 5
67433 Neustadt/Wstr.

Nintendo 64

Nintendo 64	299 DM
Joypad grau	54 DM
Joypad blau	59 DM
Joypad gelb	59 DM
Joypad grün	59 DM
Joypad rot	59 DM
Joypad schwarz	59 DM
Joypad Verländerung	19 DM
Game Killer	69 DM
Memory Card	39 DM
Antennenleitung	49 DM
Doom 64 *	139 DM
Hexen 64 *	139 DM
International Superstar Soccer	139 DM
Killer Instinct Gold	149 DM
Mario 64	89 DM
Mario Kart 64	89 DM
[redacted]	129 DM
Pilot Wings	119 DM
Shadows of the Empire	129 DM
Turok PAL	129 DM
Turok UK	129 DM
Wave Racer	89 DM
Wayne Gretzky Hockey	139 DM

PlayStation
NINTENDO64
SEGA SATURN

GAMES ISLAND

Wir führen auch:
Playstation
Saturn
Super Nintendo
Gameboy

Nutzen Sie unseren kostenlosen Vorbestellservice für noch nicht erschienene (*) Spiele.

Händleranfragen erwünscht !
Fax.: 0621-5296387

Versandkosten: DM 10 pauschal UPS+3 DM. Ab 250 DM Versandkostenfrei. Lagerware wird noch am selben Tag von uns versendet. Annahmeverweigerern berechnen wir pauschal 20 DM.
Unser Recht zur Erfüllung des Kaufvertrages bleibt hiervon unberührt. Unfreie Sendungen werden nicht anerkannt!

Ladenpreise können variieren Druckfehler und Preisirrtum vorbehalten

GAMES ISLAND 0621-5296265 GAMES ISLAND

Vorsicht vor den grafisch eindrucksvollen Minenfeldern.

Achtung! Hier geht es in einen Tunnel, der durch das Wasser führt.

Rennspiel, 1-4 Spieler, Acclaim

EXTREME G

Daß Probe seit unserem Bericht in der Ausgabe 6/97 eine Menge Feinarbeit geleistet hat, war der neuesten Extreme G-Version deutlich anzusehen, die uns Acclaims PR-Executive Stefan Luludes Mitte Juli höchstpersönlich nach Nürnberg brachte.

Am Grundkonzept hat sich natürlich nichts mehr geändert: Mit einem von acht verschiedenen Zukunftsmotorrädern (es gibt noch ein Geheimbike aus Flüssigmetall) dürfen sich ein bis vier Spieler auf 12 verschiedenen Strecken ein Rennen liefern. Die schwebenden Bikes unterscheiden sich in 5 verschiedenen Eigenschaften wie Beschleunigung und Schutzpanzer, die Strecken teilen sich designtechnisch in die Szenarios Wüste, Weltraum, Mine und Stadt auf. Spielt man alleine, dann muß man sich im Cup-Modus gegen bis zu sieben Konkurrenten durchsetzen. Dazu sollte man auf der Piste eines von den mehr als 20 grafisch eindrucksvollen Extras aufsammeln und zum günstigen Zeitpunkt einsetzen.

In der aktuellen Beta-Version waren erstmals die verschiedenen Zwischenmenüs zu sehen.

Dieses Motorrad wird gerade von einem Lichteffekt „eingehüllt".

Noch mehr Spielmodi!

Im Multiplayer-Modus stehen zusätzlich die Spielmodi Flag Game, Battle Arena und Head to Head zur Auswahl. Der Bildschirm wird dazu entsprechend aufgeteilt, wobei man neuerdings im 2-Spieler-Wettstreit die Wahl zwischen einem vertikalen und einem horizontalen Split hat. Generell überzeugte die neueste Version mit fabelhaft weichem und schnellem Scrolling, außerdem ist die Nebelwand im 1-Spieler-Modus nun deutlich weiter entfernt. In der Endversion wird übrigens noch ein kompletter Himmelhintergrund ergänzt, wodurch Extreme G nochmal eine Klasse besser aussehen sollte. Selbst im Detail überzeugt die Designarbeit, was man an der spektakulären Präsentation, den deutschen Bildschirmtexten, den Paßwörtern und der Controller Pak-Unterstützung merkt.

Hans Ippisch

Die verschiedenen Motorräder unterscheiden sich in 5 Punkten.

ERSTER EINDRUCK

Titel: ..... ***Extreme G***
Genre: ..... ***Rennspiel***
Spieler: ***1-4***
Levels: ..... ***12 Strecken***
Hersteller: ..... ***Acclaim***
Preis: ..... ***ca. DM 140,-***
Release: ..... ***November***
Einschätzung: ..... ***Sehr gut***

Beurteilung: Extreme G wird ein sicherer Pflichttitel für alle Nintendo 64-User. Wer auf spektakuläre Rennspielaction steht, wird hier bestimmt schwach werden.

Rennspiel, 1-2 Spieler, Titus

LAMBORGHINI 64

Mit Luxuskarossen von Lamborghini, Porsche, Ferrari und Bugatti sowie mit schicker 3D-Grafik möchte Titus den Rennspiele-Markt auf dem N64 anführen.

Ob damit jedoch die Konkurrenz wie MRC, Rev Limit oder Top Gear Rally in Schach gehalten werden kann, ist augenblicklich noch fraglich. Auch wenn die hier gezeigten Screenshots wirklich fabelhaft aussehen, man zwischen vier Strecken wählen kann, es einen 2-Spieler-Splitscreen-Mode gibt, man grafisch imposante Boxenstopps vornehmen kann und die Spielmodi Arcade, Tournament, Championship, Tim Trial und ein Geheim-Mode existieren – das Wesentliche eines Rennspiel wurde von den Programmierern noch nicht ganz erfaßt, nämlich das Spielgefühl. Wenn man mit den Sportwagen um die Kurven brettert, hat man weder das entsprechende Geschwindigkeitsgefühl, noch driftet das Fahrzeug wie in der Realität. Somit steht uns bislang zwar noch kein Hit ins Haus, doch vielleicht kriegen die Entwickler die Probleme ja noch in den Griff. Übrigens, ein 4-Spieler-Modus ist nicht geplant! *(hl)*

Trotz der schönen Grafik kann Lamborghini 64 nicht überzeugen.

Die Boxenstopps erstaunen mit realistisch gestalteten Animationen und Features.

ERSTER EINDRUCK

Titel:.....Lamborghini 64
Genre:.....Rennspiel
Spieler: 1-2
Levels: .....4 Strecken
Hersteller:.....Titus
Preis: .....ca. DM 160,-
Release: .....September/Oktober
Einschätzung:.....O.k.

Beurteilung: Die gute grafische Aufmachung und der 2-Spieler-Modus täuschen etwas über das leider nur mittelmäßige Gameplay hinweg.

Rennspiel, 1-2 Spieler, Ubi Soft

F1 POLE POSITION

Dank des Asphalt-Triumvirats Michael Schumacher, Ralf Schumacher und Heinz-Harald Frentzen gehört die Formel 1 mittlerweile zu den populärsten Sportarten in Deutschland.

Dementsprechend gefragt sind natürlich auch Video- und Computerspiele zu diesem Thema, was auch die Ubi Soft-Entwickler auf den Plan rief, die uns eine entsprechende Formel 1-Simulation bescheren wollen. Wer das Gefühl hat, dieses Spiel schon einmal gesehen zu haben, liegt durchaus richtig, denn als Grundversion für F1 Pole Position dient das Game Human Grand Prix, das im Importtest mit passablen 68% bewertet wurde. Daß Ubi Soft keine leeren Versprechungen machte, als man eine deutliche Überarbeitung dieses japanischen Spiels angekündigte, zeigt die aktuelle Version. Neben den 16 bekannten Strecken gibt es nun auch 22 originalgetreue Fahrzeuge und 30 aktuelle Formel 1-Fahrer zur Auswahl. Der wichtigste Punkt ist jedoch, daß die Grafik nun beinahe perfekt aufgebaut wird und das Spielgefühl deutlich besser ist. Ein detaillierter Bericht folgt demnächst. *(hl)*

Nun wird die Grafik ohne erkennbare Verzögerung aufgebaut.

Wer in Michael Schumachers Arbeitsgerät Platz nehmen möchte, hat hier die Möglichkeit dazu.

ERSTER EINDRUCK

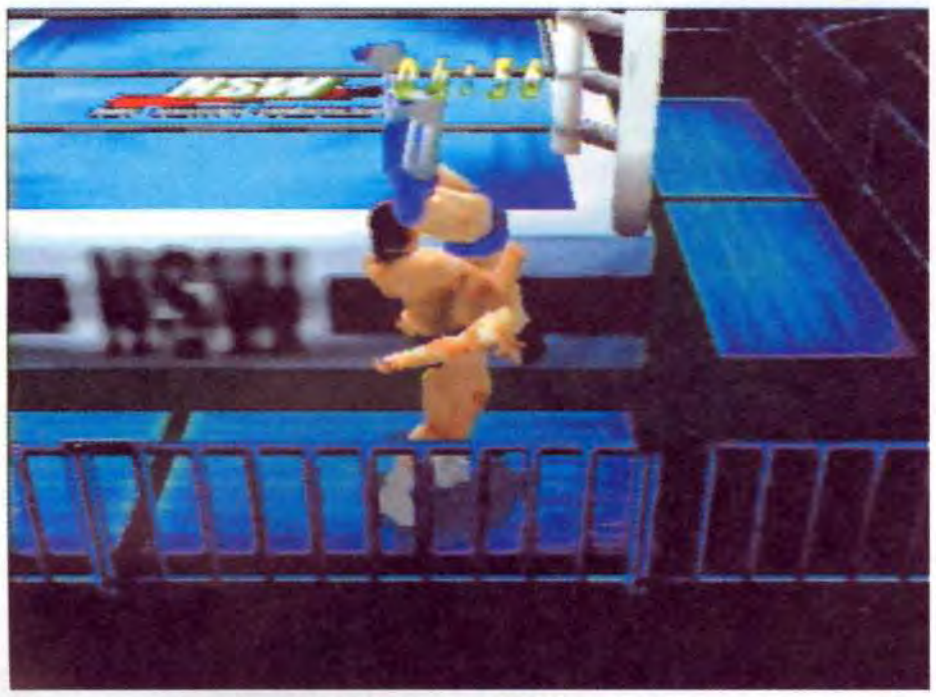
Titel: .....F1 Pole Position
Genre:.....Rennspiel
Spieler:.....1
Levels: .....16 Strecken
Hersteller:.....Ubi Soft
Preis: .....ca. DM 169,-
Release: .....September/Oktober
Einschätzung: .....Gut

Beurteilung: Mit offizieller Lizenz, deutlich verbesserter Grafikengine und verbesserten Gameplay mauserte sich F1 Pole Position zum Hitanwärter.

Wrestling, 1-4 Spieler, THQ

WCW VS. NWO

Wer einmal als Hulk Hogan oder „Macho Man" Randy Savage in den Ring steigen und tollkühne Special Moves fabrizieren möchte, hat jetzt die Gelegenheit dazu!



Mit den echten Wrestling-Stars der WCW und NWO darf man natürlich auch außerhalb des Ringes weiterkämpfen.

THQ läßt nämlich gerade bei Asmik das in Japan als Ultra Battle Royale bekannte Wresling-Game umarbeiten und sicherte sich dazu die Lizenzen der Verbände World Champion Wrestling und New World Order, in denen die oben genannten Stars aktiv sind. Insgesamt werden im Spiel sogar über 80 originalgetreue Muskelmänner eingebaut, die allesamt mit bis zu zehn bekannten Spezialattacken aufwarten können. Im Vergleich zu den bisherigen WWF-Spielen auf dem Super Nintendo fällt insbesondere die grandiose 3D-Optik auf, die mit einer beliebig einstellbaren Kamera immer den bestmöglichen Blickwinkel offeriert. Der Höhepunkt dieses Wrestlingspiels dürfte der sogenannte Tag Team-Mode sein, in dem sich bis zu vier Spieler gleichzeitig durch den Ring jagen dürfen. Höchstwahrscheinlich wird sogar das Rumble Pak unterstützt! Ob das Spiel auch in Deutschland erscheinen wird, steht bislang noch nicht fest

Special-Moves wie der Sprung von den Seilen gehören natürlich auch dazu.

(hl)

ERSTER EINDRUCK

Titel: .....WCW vs. NWO
Genre: .....Wrestling
Spieler: 1-4
Levels: .....tba.
Hersteller: .....THQ
Preis: .....ca. DM 169,-
Release: .....tba.
Einschätzung: .....Gut

Beurteilung: Aufgrund des 4-Spieler-Tag Team-Modus' könnte WCW vs. NWO zum bislang besten Wrestling-Spiel überhaupt werden.

NINTENDO 64

Nintendo 64 dt.	299,00 DM
3D-Control Pad	58,00 DM
3D-Control Pad (farbig)	58,00 DM
Antennenkabel	45,00 DM
Gamebuster	99,00 DM
Memory Card (original)	39,00 DM
Memory Card 5 Meg	79,00 DM
Multinorm-Adapter us/jp	55,00 DM
Multi-Adapt.(Starfox)	69,00 DM
Clayfighter 63 1/3 (Sept.)	139 ,00 DM
Dark Rift (us)	a. A.
ED	a. A.
Extreme G. (Okt.)	139,00 DM
Fifa 64	99,00 DM
Goemon 3D *	139,00 DM
Hexen 64 pal(August)	139,00 DM
Hexen 64 us	179,00 DM
KI Gold (UK)	149,00 DM
Lamborgini 64 (us)	a.A.
Mission Impossible *	a.A.
Multi Racing Champ. (jp)	a.A.
NBA Hang Time	129,00 DM
Pilot Wings 64	115,00 DM
Shadows of the Empire	135,00 DM
W. Gretzky 3D Hockey	129,00 DM
War Gods (us)	179,00 DM

PLAYSTATION

Sony Playstation dt.	299,00 DM
Multinorm-Umbausatz	49,00 DM
NeGcon analog Pad	85,00 DM
Rage Racer	96,00 DM
V-Rally	89,00 DM

Super Mario 64 — 89,-
Wave Race 64 — 89,-
Mario Kart 64 — 89,-
LylatWars 64 (129,00 DM) dt. Version von Starfox 64 ab Okt. 97!! — 199,-
Jetzt mit PAL-Adapter lieferbar!!
Starfox 64 (jp od. us)
Bundle-Angebot: Super Mario Kart 64 + 2 Control Pads (Farbe nach Wahl) — 195,-
Int. Superstar Soccer 64 — 139,-
Blast Corps (us) — 179,-
Turok (Dt. o UK) — 139,-

Corner Hard & Software GbR

Versandkosten 8,90 DM + 3,00 DM Nachnahme

Tel. 09827/926620
Fax 09827/926629

Bestellannahme: Mo - Fr 10.00 - 19.00 Uhr
Versandzentrale: Corner GbR • Schulweg 2 • 91586 Lichtenau

* bei Anzeigenschluß noch nicht lieferbar

Es gelten unsere AGB´s. Alle Artikel solange Vorrat reicht. Irrtümer und Preisänderungen vorbehalten. Versand per Post-Nachnahme 7,90 DM zzgl. 3,00 DM NN-Gebühr, per Vorkasse 4,00 DM Versandkosten, ab 300,- DM versandkostenfrei (Nur Software). Bei Annahmeverweigerung berechnen wir pauschal 20,00 DM. Software vom Umtausch, auch bei Nichtgefallen, ausgeschlossen. Alle Spiele ohne Kennzeichnung in PAL. Wir haften nicht für Kompatibilitätsprogbleme der einzelnen Systeme und/oder Landesversionen. Spiele für Gameboy, Super Nintendo und Sega Saturn, sowie US- und Japan-Importe auf Anfrage. Fordern Sie unsere Gesamtpreisliste an. Vorbestellungen sind bei Neuheiten ratsam. Alle Logo´s sind eingetragene Warenzeichen der jeweiligen Hersteller.

3D-Action-Adventure, 1 Spieler, Ocean

MISSION IMPOSSIBLE

Soundtrack und Werbetrailer zum letztjährigen Tom Cruise-Kinohit dürften den meisten noch in bester Erinnerung sein. Ocean hat nun das Spiel dazu!

Die Parallelen zwischen GoldenEye 007 und Mission: Impossible sind verblüffend. Bemüht sich auf der einen Seite James Bond mit radikalen Mitteln um die Lösung des Falles, so versucht auf der anderen Seite Geheimagent Ethan Hunt im Kino-Remake des TV-Klassikers „Cobra, übernehmen Sie!“, den bösen Buben das Handwerk zu legen. Im Gegensatz zu Rare möchte Ocean jedoch ein etwas tiefgängigeres Spielprinzip bieten, das nur in vereinzelten Levels auf purer Ballerei basiert, und dann auch nur, um andere zu betäuben. Ansonsten kann man in den sieben gut inszenierten 3D-Szenarien nach bester Adventure-Manier Leute beobachten und nach Dingen suchen. Die angeblich mit einer revolutionären Künstlichen Intelligenz ausgestatteten Charaktere sehen darüber hinaus noch sehr gut aus. Pläne für eine spätere 64DD-Version sind ebenfalls im Gespräch. *(hl)*

Mit den bislang gezeigten Render-Bildern haben die Ingame-Shots nicht mehr viel gemeinsam.

Leider durfte Ocean nicht die Original-Optik von Tom Cruise übernehmen.

ERSTER EINDRUCK

Titel:.....Mission Impossible
Genre:.....3D-Action-Adventure
Spieler:.....1
Levels:.....7
Hersteller:.....Ocean
Preis:.....ca. DM 169,-
Release:.....4. Quartal
Einschätzung:.....Gut

Beurteilung: Ocean gelingt es allem Anschein nach, ein ambitioniertes 3D-Action-Spiel mit Adventure-Elementen auf Basis des Kino-Hits auf die Beine zu stellen.

3D-Action-Adventure, 1 Spieler, Titus

SUPERMAN

Der Mann aus Stahl, Vorbild für alle Superhelden, will spätestens Anfang nächsten Jahres seinem Rivalen Lex Luthor erneut gegenübertreten.

Mit der schon deutlich weiter fortgeschrittenen Game Boy-Version hat die Nintendo 64-Variante nur wenig zu tun. Genauer gesagt: Die Entwickler haben eben erst mit der Umsetzung der klassischen Story begonnen. Superman muß einmal mehr gegen Lex Luthor antreten, der diesmal mit der Lexoskel-5000 die Kontrolle über Metropolis erlangen will. Das zu dieser Story gezeigte Video ließ lediglich erkennen, daß es sich um ein komplett in 3D gestaltetes Action-Game mit zahlreichen Flug- und Beat ‘em Up-Einlagen handeln wird, in dem man zahlreiche Rettungsmissionen erfüllen muß. In dieser 5 Prozent-Version sahen allerdings weder Superman noch die Umgebung besonders schick aus, weswegen wir uns auch kein strenges Urteil erlauben. Wir werden euch über kommende Versionen natürlich auf dem laufenden halten. *(hl)*

Endlich darf man einmal als Superman über die Stadt fliegen.

Einen Bus durch die Luft zu schleudern ist für den Mann aus Stahl kein Problem.

In den meisten Missionen kommt es zum Nahkampf.

ERSTER EINDRUCK

Titel:.....Superman
Genre:.....3D-Action-Adventure
Spieler:.....1
Levels:.....tba.
Hersteller:.....Titus
Preis:.....ca. DM 169,-
Release:.....1. Quartal ´97
Einschätzung:.....O. k.

Beurteilung: Mit dieser packenden Lizenz und einer gelungenen 3D-Engine sollte man eigentlich ein interessantes Nintendo 64-Spiel auf die Beine stellen können.

RPG/Action-Adventure, 1 Spieler, THQ

QUEST 64

Freunde klassischer Action-Adventures wie Zelda oder Lufia kamen auf dem Nintendo 64 noch nicht auf ihre Kosten. THQ will hier Abhilfe schaffen...

Die Kampfszenen sind grafisch hervorragend gelungen.

Diese Stadt ist von größter Wichtigkeit für die Beseitigung des Chaos.

THQ sieht sich genauestens auf dem japanischen Markt um und bringt die dort erfolgreichen Games in westlicher Form nach Amerika und hoffentlich auch nach Europa. Neben Ultra Battle Royale alias WWF vs. NWO sicherten sie sich beispielsweise auch Holy Magic Century Eltale, in dem Hauptcharakter Shanjaque dank einer ungewöhnlichen magischen Kraft die Menschheit schützen soll. Zuerst muß er jedoch das Chaos auf der Insel Setland beseitigen, das sich in den drei Ländern Velagoon, Anglus und Stonia ausgebreitet hat. Abseits üblicher Adventure-Rituale wie Unterhaltungen und Suchaktionen beeindruckt Quest 64 besonders durch die fantastischen Echtzeitkämpfe, in denen Shanjaque die vier Elemente Feuer, Wasser, Luft und Erde zu seinem Vorteil nutzt. Auf der ganzen Insel treiben sich übrigens Hunderte von Charakteren herum. *(hl)*

ERSTER EINDRUCK

Titel:.....Quest 64
Genre:.....RPG/Action-Adventure
Spieler:.....1
Levels:.....3 Länder
Hersteller:.....THQ
Preis:.....tba.
Release:.....tba.
Einschätzung:.....Gut

Beurteilung: Story, technische Umsetzung und Kampfabläufe von Quest 64 konnten schon jetzt überzeugen. Hoffentlich findet sich ein deutscher Vertrieb.

Theo Kranz Versand

Laden
97070 Würzburg
Juliuspromenade 11

Laden
94032 Passau
Bahnhofsstraße 28
AUSTRIA EXPRESS
Bestell-Hotline
Tel.: 0049/85173777

SCHNELL, SCHNELLER, THEO KRANZ VERSAND!
UNSER BESONDERER SCHNELL-SERVICE: IHRE BIS 15.30 UHR BESTELLTE WARE VERLÄSST NOCH AM GLEICHEN TAG UNSER HAUS UND IST IN DER REGEL SCHON AM NÄCHSTEN MORGEN BEI IHNEN. BEIM VERSENDEN VON 3 LIEFERBAREN ARTIKELN GLEICHZEITIG SOGAR PORTOFREI.

AUSGEZEICHNET ZUM BESTEN VIDEO- UND COMPUTERSPIEL-SPEZIALVERSANDHÄNDLER 1996 AUF DER E3N-MESSE IN NÜRNBERG.

Nintendo 64

NINTENDO 64	299,-
CONTROL PAD - GRAU	54,-
CONTROL PAD - GRÜN	59,-
CONTROL PAD - GELB	59,-
CONTROL PAD - ROT	59,-
CONTROL PAD - BLAU	59,-
CONTROL PAD - SCHWARZ	59,-
CONTROL PAD-VERLÄNGERUNG	19,-
GAME KILLER - SCHUMMELMODUL	69,-
GAME BUSTER	99,-
MEMORY CARD 0.25 MEG - ORIG.	34,-
MEMORY CARD 1 MEG	39,-
MEMORY CARD 5 MEG	79,-
ANTENNENKABEL	39,-
ANTENNENKABEL ORIG.	49,-
DOOM 64 (JULI)	144,-
HEXEN 64 (JULI)	144,-
LYLAT WARS (STARFOX 64) (SEPT) MIT RUMBLE PAK	139,-
MARIO KART 64	89,-
NBA HANG TIME (JULI)	129,-
PILOTWINGS 64	109,-
STAR WARS	129,-
SUPER MARIO 64	89,-
SUPER MARIO 64 SPIELEBERATER	24,80
WAVERACE 64	99,-
WAYNE GRETZKY HOCKEY (JULI)	129,-
LUFIA MIT SPIELEBERATER	109,-
NBA HANGTIME	139,-
NHL 97	109,-
SCHLÜMPFE REISEN UM DIE WELT	119,-
SCHLÜMPFE - CLASSICS (SEPT)	74,-
SUPER MARIO LAND CLASSICS	64,-
SUPER STAR WARS	59,-
SUPER STREET FIGHTER 2 CLASSICS	74,-
SUPER RETURN OF THE JEDI	89,-
TERRANIGMA MIT SPIELEBERATER	109,-
TETRIS 2	99,-
TIM DER SONNENTEMPEL	114,-
WILLIAMS ARCADE'S GREATEST (AUG)	99,-

Angebote des Monats

FIFA SOCCER 64	79,-
INT. SUPERSTAR SOCCER 64	139,-
TUROK DINOSAUR HUNTER	119,-

Blast Corps 119,-

Super Nintendo

ASTERIX UND OBELIX - S. CLASSICS	74,-
CASPER (AUGUST)	109,-
DONKEY KONG COUNTRY 1	74,-
DSCHUNGELBUCH (AUGUST)	74,-
INT. SUPERSTAR SOCCER DEL.	129,-
KIRBY'S DREAM COURSE	74,-
KIRBY'S GHOST TRAP	74,-
LOST VIKINGS 2	69,-
LUKY LUKE (AUGUST)	119,-

Game Boy

TOPANGEBOT	
GB POCKET MIT MEGA MAN	129,-
GAME BOY POCKET SILBER	109,-
NETZTEIL GAME BOY POCKET	39,-
GAME BOY POCKET COL. ED. (SEPT)	109,-
LINKKABEL GAME BOY POCKET	19,-
BATMAN 2	39,-
BATTLE ARENA TOSHINDEN	59,-
BOMB JACK (JULI)	39,-
DONKEY KONG LAND	44,-

DSCHUNGELBUCH (AUGUST)	44,-
GREMLINS 2 (AUGUST)	39,-
LUCKY LUKE (AUGUST)	64,-
MEGA MAN 4 (AUGUST)	39,-
STAR WARS	44,-
SUNSOFT GRAND PRIX	39,-
TIM - DER SONNENTEMPEL	69,-
ZELDA IV	44,-

ALLE SPIELE DEUTSCHE VERSION

International Superstar Soccer 64 139,-

NUTZEN SIE UNSEREN BESONDEREN VORBESTELL-SERVICE!
SIND BEI IHRER BESTELLUNG NICHT ALLE ARTIKEL LIEFERBAR, ZAHLEN SIE NUR PORTO FÜR DIE ERSTE LIEFERUNG, DIE NACHLIEFERUNG ERFOLGT PORTOFREI. BESTELLANNAHME BIS 20.00 UHR. SIE KÖNNEN AUCH UNSER KOSTENLOSES PREISLISTEN-MAGAZIN MIT FRANKIERTEM (3 DM) UND ADRESSIERTEM RÜCKUMSCHLAG ANFORDERN.

Händleranfragen erwünscht
Fax: 0931/571602

0931/571601 oder 0180/5211844
Internet: http://www.logon.de/kranz

VERSAND PER NACHNAHME 6,90 DM ZZGL. NACHNAHMEGEBÜHR, BEI VORKASSE (NUR EUROSCHECKS) 4,- DM. UPS 15,- DM. PORTO AUSLAND 18,- DM. PREISÄNDERUNGEN, IRRTÜMER UND DRUCKFEHLER VORBEHALTEN. LADENPREISE KÖNNEN VARIEREN. ERSCHEINUNGSTERMINE OHNE GEWÄHR.

Alle Nintendo 64-Spiele im Überblick

DAS SPIELE-LEXIKON

Achtung! In der Bilder-Übersicht veröffentlichen wir ab sofort auch relevante Release-Daten für den japanischen und amerikanischen Markt. Ansonsten findet ihr die gewohnten Tabellen vor! Welche N64-Spiele sind in Deutschland erhältlich oder erscheinen demnächst? Welche N64-Module bekommt man nur per Import? Wie sehen die neuesten Bildschirmfotos zu aktuellen N64-Projekten aus? Welche 64 Bit-Games sind geplant? Welche Titel kommen vielleicht?

Aktuelle N64-Entwicklungen

Alle mit Screenshots aufgeführten Games werden derzeit gerade entwickelt oder sind in Deutschland noch nicht erhältlich. Bereits fertiggestellte Spiele findet ihr ebenso wie geplante Projekte in den separaten Tabellen mit Wertung.

Bereits erhältlich (D)

Titel	Genre	Hersteller	Wertung
Blast Corps	Strategie-Action	Nintendo	84%
FIFA 64	Fußball	Electronic Arts	55%
Hexen	3D-Action	GT Interactive	62%
Int. Superstar Soccer 64	Fußball	Konami	89%
Mario Kart 64	MP-Rennspiel	Nintendo	89%
"BPjS-gefährdet!"	Beat 'em Up	Midway	—
NBA Hangtime	Basketball	Midway/NOE	60%
Pilotwings 64	Flugsim.	Nintendo	79%
Turok: Dinosaur Hunter	3D-Action	Acclaim	86%
Star Wars: SOTE	Action	Nintendo/LucasArts	76%
Super Mario 64	Jump&Run	Nintendo	91%
Wave Race 64	Rennspiel	Nintendo	86%
Wayne Gretzky's 3D Hockey	Eishockey	Midway/NOE	72%

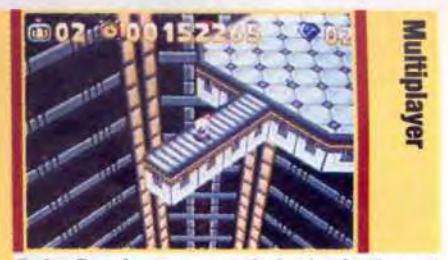
Erscheint demnächst (D)

Titel	Genre	Hersteller	Release
Clayfighter 63 1/3	Beat 'em Up	Interplay	September
Cruis'n USA	Rennspiel	Midway/Nintendo	Kurzfristig möglich!
"BPjS-gefährdet!"	3D-Action	GT Interactive	August
Extreme G	Rennspiel	Acclaim	November
F1 Pole Position	Rennspiel	Ubi Soft	September
FIFA 98: Die WM-Qualifikation	Fußball	EA	4. Quartal
Joust X	Arcade	GT Interactive	4. Quartal
Lylat Wars	Shoot 'em Up	Nintendo	September
Multi Racing Championship	Rennspiel	Imagineer	September
Mystical Ninja	Action-Adventure	Konami	Kommt nicht!
NFL Quarterback '98	Football	Acclaim	November
Robotron X	Arcade	GT Interactive	4. Quartal
War Gods	Beat 'em Up	GT Interactive	3. Quartal

Rennspiel

Die erste auf der E3 präsentierte Version bot extrem flotte 3D-Optiken.

Titel: .....Aero Gauge
Hersteller: .....ASC
Release (J): .....Herbst 1997



Multiplayer

Baku Bomberman war beinahe fertig und überzeugte mit durchdachtem Design.

Titel: .....Baku Bomberman
Hersteller: .....Hudson Soft
Release (JAP): .....Sommer 1997

Jump & Run

Der neue Jump&Run-Werk von Rare war der Hit auf der E3 in Atlanta.

Titel: .....Banjo-Kazooie
Hersteller: .....Nintendo
Release (D): ..Ende 1997/Anfang 1998

Beat 'em Up

Konamis erste N64-Beat 'em Up wird vielleicht schon im Dezember erscheinen!

Titel: .....Battle Dancers
Hersteller: .....Konami
Release (JAP): .....Dezember'97

Action

Achtung! Dieses 4-Player-Game trägt auch den Namen Ultra Combat!

Titel: .....Blade & Barrel
Hersteller: .....Kemco/S.C.
Release (D): .....tba.

Action

Grafisch nicht sensationell, aber sehr abwechslungsreich gemachtes Shoot 'em Up.

Titel: .....Body Harvest
Hersteller: .....Nintendo/DMA
Release (USA): .....4. Quartal

Abkürzungen: tba= noch nicht bekannt, 64DD= Spiel für das 64 DD-Laufwerk, ??= Release un-

Fun-Rennspiel

Dieses Spiel erfuhr eine dramatische Wandlung, was man an den Screenshots erkennt.

Titel: .....Buggie Boogie

Hersteller: .....Nintendo/Rare
Release (D): .....tba.

Action-Adventure

Die ersten Renderstudien erfüllten ihren Zweck: Sie sorgten für Staunen.

Titel: .....Castlevania 3D

Hersteller: .....Konami
Release (D): .....April 1998

Jump&Run

Das Chamäleon kann sich mit einer Art Seil wie Batman durch die Lüfte schwingen.

Titel: .....Chameleon Twist

Hersteller: .....Nippon System
Release (JAP): .....November

Beat 'em Up

Die E3-Version hatte tolle Hintergrundgrafiken und ruckelige Animationen.

Titel: ....Clay Fighter 63 1/3

Hersteller: .....Interplay
Release (D): .....September

Jump&Run

Dieses Werk wird die erste eigene Veröffentlichung von Rare.

Titel: Conker's Quest

Hersteller: .....Rare
Release (D): ..Ende 1997/Anfang 1998

Simulation

Ohne Speichern ist es uninteressant, deswegen kommt es mit dem 64DD.

Titel: .....Creator

Hersteller: .....Nintendo/S.C.
Release (D): 1998

Rennspiel

Erstaunlich! Der neue Automat ist wesentlich interessanter als der Vorgänger.

Titel: .....Cruis'n World

Hersteller: .....GT Interactive
Release (D): 1998

Strategie

Neben Tetrisphere dürfte dies wohl das einzige Knobelspiel für das N64 sein.

Titel: .....Cu On Pa

Hersteller: .....T&E Soft
Release (D): .....??

Beat 'em Up

Dieses 3D-Beat 'em Up ist soeben in den USA erschienen. Den Test findet ihr auf Seite 37!

Titel: .....Dark Rift

Hersteller: .....Vic Tokai
Release (USA): .....Juli

Beat 'em Up

Die Alpha-Version, die in Atlanta gezeigt wurde, ist sehr gut gelungen.

Titel: .....Dual Heroes

Hersteller: .....Hudson
Release (JAP): .....??

3D-Action

Es ist schwer, für jedes 3D-Actionspiel Besonderheiten zu finden.

Titel: .....Duke Nukem 64

Hersteller: .....GT Interactive
Release (D): 1998

Fußball

Es ist möglich, daß Ocean auch alle Imagineer-Spiele nach Europa bringt.

Titel: .....Dynamite Soccer

Hersteller: .....Imagineer
Release (JAP): .....Herbst

wahrscheinlich/unbekannt, MP=Multiplayer, NOE= Nintendo Of Europe

Geplante N64-Entwicklungen

Titel	Genre	Hersteller	Release (D)
64 Oozumo	Wrestling	Bottom Up	??
tba.	3D-Flugaction	DID/Ocean	1998
3D Fighting	Beat 'em Up	Imagineer	??
7th Legion	RPG	Epic Meggames	??
Actua Golf 64	Golf	Interplay/Gremlin	1998
Art Of Fighting Twin	Beat 'em Up	SNK	??
Attack!	Action	GT Interactive	1998
Bio Freaks	Beat 'em Up	Midway	1998
Cabbage	64DD-Simulation	Nintendo	??
Cavalry Battle 3000	Strategie	Nippon Systems	??
Centipede X	Action	Midway	1998
Climber	Action	Nintendo	1998
Daikatana	3D-Action	Ion Storm	1998
Dead Ahead	Beat 'em Up	Optical	??
Deadly Honor	Beat 'em Up	TecMagik	1998
Donkey Kong World	64 DD-Jump&Run	Nintendo & Rare	1998
Duke Forever	3D-Action	GT Int.	??
FIFA 98: Die WM-Qualifikation	Fußball	EA	4. Quartal
Fire Emblen	64 DD-RPG	Nintendo	1998
Golf	Golf	Nintendo	??
Grand Prix Racing	Rennspiel	MC O´River	1998
Habu Shogi	Strategie	Seta	??
Hagane 64	Strategie	Hudson	??
Hoops 64	Basketball	BMG	??
Honkaku Yonin	Strategie	Video System	??
Hybrid Heaven	3D-Action-Adv.	Konami	tba.
Jikkyou Golf Tournanment	Golf	Konami	??
Jikkyou World Soccer 3 (= ISS64)	Fußball	Konami	??
Joust X	Arcade	GT Interactive	4. Quartal '97
Jungle Bots	Arcade	Playmates	??
Jungle Emperor	Arcade	Nintendo	1998
Legion X	3D-Fighting	Hudson	??
Load Runner 64	Arcade	Bandai	??
MahJong 64	Strategie	Koei	??
MahJong Master	Strategie	Konami	??
Mario Paint 64	64DD-Malprogrann	Nintendo	??
MK 4	3D-Beat 'em Up	GT Interactive	1998
Morita Shogi	Strategie	Seta	??
MRC 2	Rennspiel	Imagineer	1998
NBA Live	Basketball	Electronic Arts	1998
NHL Breakaway '98	Sportspiel	Acclaim	1998
NHL Hockey	Eishockey	Electronic Arts	1998
Pachinko World	Arcade	tba	??
Pilotwings 64 2	Flugsim.	Nintendo	1998
Pocket Monster RPG	RPG	Nintendo	1998
Pocket Monsters 64	64DD-Titel	Nintendo	1998
Raze	Arcade	Interplay	??
„Rennspiel"	64DD-Rennspiel	tba.	1998
Rotor Gunners	3D-Heli-Action	TecMagik	??
Sim Copter	Flugsimulation	Maxis	1998
Sim City 64	64DD-Simulation	Nintendo	1998
Sim City 2000	Simulation	Imagineer	1998
Space Circus	3D-Jump&Run	Ocean	1998
Super Mario 64 II	64DD-Jump&Run	Nintendo	1998
Super Mario RPG 2	64DD-RPG	Nintendo	1998
Super Real Island	tba.	Seta	??
Super Robot Spirits	Action	Banpresto	??
Tales Of Phantasia	tba.	Namco	??
Tamagotchi	Simulation	Bandai	??
Token Road	Wrestling	Hudson	??
Turrican 64	Action	Factor 5	1998
Turok 2	3D-Action	Acclaim	März 1998
Twisted Eagle	Flugsimulation	MC O'River	1998
Twisted Edge	Snowboarding	Kemco	??
Ultra Descent	3D-Action	Interplay	??
Virtual Chess	Schach	Titus	1998
Wayne Gretzky's Hockey 2	Eishockey	GT Interactive	1998
Wet Corpse	Arcade	Vic Tokai	??
WWF '98	3D-Wrestling	Acclaim	1. Quartal 1998

Unbestätigte N64-Entwicklungen

Titel	Genre	Hersteller	Release (D)
Ace Driver	Rennspiel	Namco	??
Ascension	tba.	Ocean	1998
Command & Conquer 3D	Strategie	Virgin	??
Crazy Cars 64	Rennspiel	Titus	1998
Derby Stallion	tba.	ASCII	??
Ghouls 'n' Ghosts	Capcom	Jump&Run	??
Jungle Strike	Shoot 'em Up	E.A.	??
Mega Man 64	Jump&Shoot	Capcom	??
Metroid 64	Arcade	Nintendo	??
Nasty Zone	Beat 'em Up	Haip	17.4.98
Pandemonium! 64	Jump&Run	Crystal Dynamics	1998
Resident Evil	Action-Adventure	Capcom	??
Schlümpfe 64, Die	Jump&Run	Infogrames	??
Tomb Raider 64	3D-Action	Core	??

Jump&Run

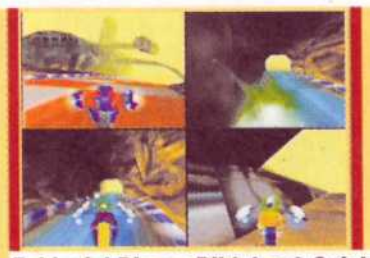
Story, Grafik und Entwicklungsteam haben mit den Vorgängern nichts mehr zu tun.

Titel: ....Earthworm Jim 3D
Hersteller: .....Interplay
Release (D): .....Anfang 1998

Fußball

Hudsons erstes J-League-Fußballspiel kommt in Japan schon im August.

Titel: .....Eleven Beat
Hersteller: .....Hudson
Release (JAP): .....August



Rennspiel

Exklusiv! Dieses Bild des 4-Spieler-Modus gibt es nur bei uns zu sehen.

Titel: .....Extreme G
Hersteller: .....Acclaim/Probe
Release (D): .....November

3D-Action

Furios! Nur so kann man diese Mischung aus Descent und Rennspiel beschreiben.

Titel: .....Forsaken
Hersteller: .....Acclaim/Probe
Release (D): .....März '98

Rennspiel

Erstaunlich! Ubi Soft gelang es tatsächlich, den Grafikaufbau zu perfektionieren!

Titel: .....F1 Pole Position
Hersteller: .....Ubi Soft
Release (D): .....September

Action

Virgin weiter im N64-Abseits! Dieses Game kommt definitiv erst 1998!

Titel: .....Freak Boy
Hersteller: .....Virgin
Release (D): 1998

Rennspiel

Mindestens zwei, vielleicht sogar vier Spieler dürfen gleichzeitig um die Wette düsen.

Titel: .....F-Zero 64
Hersteller: .....Nintendo
Release (D): .....1. Quartal 1998

Action-Adventure

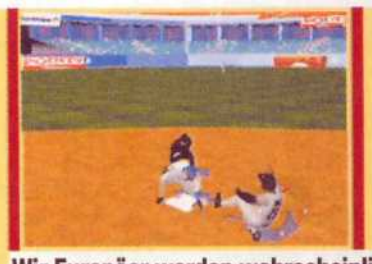
Schade! Dieses Spiel wird in Deutschland vorläufig nicht erscheinen, da es zu teuer wäre.

Titel: .....Goemon 5
Hersteller: .....Konami
Release (JAP): 7.8.97

Action

GoldenEye 007 bietet phantastische 3D-Action, erscheint allerdings nicht in Deutschland.

Titel: .....GoldenEye 007
Hersteller: .....Nintendo/Rare
Release (USA): .....August 1997



Sportspiel

Wir Europäer werden wahrscheinlich nicht in den Genuß dieses Hits kommen.

Titel: ...Ken Griffey Baseball
Hersteller: .....Nintendo
Release (USA): 15.9.97

Rennspiel

Es kommt, es kommt nicht!? Auf der Electronic Entertainment Expo wurde nichts gezeigt.

Titel: .....Kirby's Air Ride
Hersteller: .....Nintendo
Release (D): 1998

Rennspiel

Es handelt sich zwar um keinen Superhit, interessant ist es aber.

Titel: .....Lamborghini 64
Hersteller: .....Titus
Release (D): 23.9.97

3D-Action

Starfox 64 erwartet uns als Lylat Wars mit dem Rumble Pak für rund DM 130,-.

Titel: .....Lylat Wars
Hersteller: .....Nintendo
Release (D): .....September

Beat 'em Up

Den Titel „Technisch bestes Beat 'em Up" könnte esglatt gewinnen.

Titel: .....Mace: Dark Age
Hersteller: .....GT Interactive
Release (USA): .....September

Action

Nicht so gut wie GoldenEye 007, doch dafür kommt es auch in Deutschland!

Titel: ....Mission Impossible
Hersteller: .....Ocean
Release (D): .....4. Quartal 1997

Scroll-Beat 'em Up

Die Serie nimmt kein Ende, in diesem Falle aber eine spielerische Wandlung.

Titel: .....MK Mythologies
Hersteller: .....GT Interactive
Release (D): 1998

RPG

Das Abenteuer um den tierlieben Jungen im mysteriösen Wald kommt nur auf 64DD.

Titel: ..Mother 3 (Earthbound)
Hersteller: .....Nintendo
Release (JAP): .....März 1998

Rennspiel

Aufgepaßt! Auf Seite 36 findet sich bereits ein Test der Import-Version.

Titel: ...Multi Racing Champ.
Hersteller: .....Imagineer
Release (D): .....September

Wintersportspiel

Konami beschert uns das offizielle Spiel zur Winter-Olympiade.

Titel: Nagano Winter Olympics
Hersteller: .....Konami
Release (D): .....Januar '98

Basketball

Auf der E3 wurde es offiziell bestätigt: In The Zone kommt für das N64!

Titel: ...NBA: In The Zone '98
Hersteller: .....Konami
Release (D): .....Januar '98

Basketball

Der neueste Teil wird erstmals einen Simulationsmodus enthalten.

Titel: .....NBA Jam '98
Hersteller: .....Acclaim
Release (D): .....1. Quartal '98

Football

Dieses Spiel sieht einfach brillant aus, wurde jedoch auf November verschoben.

Titel: ..NFL Quarterb. Club '98
Hersteller: .....Acclaim
Release (D): .....November 1997

Baseball

In Japan wird im August bereits das dritte Baseball-Game für das N64 erscheinen.

Titel: ..Power Lg. Baseball 64
Hersteller: .....Hudson
Release (JAP): .....August

3D-Action

Die Nintendo 64-Version wird erwartungsgemäß technisch deutlich verbessert.

Titel: .....Quake 64
Hersteller: .....GT Interactive
Release (D): 1998

Abkürzungen: tba= noch nicht bekannt, 64DD= Spiel für das 64 DD-Laufwerk, ??= Release un-

Action-Adventure

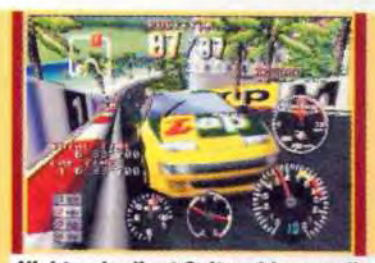
Aufgepaßt! Das neueste Spiel von THQ kennt man auch als Holy Magic Century Eltale!

Titel: .....Quest 64
Hersteller: .....THQ
Release (D): 1998

3D-Action

Hexen ist erst der Anfang, mit einer SciFi-Variante geht es weiter.

Titel: .Rebel Moon Revolution
Hersteller: .....GT Interactive
Release (D): 1998



Rennspiel

Nicht unbedingt Spitzenklasse, allerdings ein durchaus spielbares Rallye-Game.

Titel: .....Rev Limit
Hersteller: .....Seta
Release (JAP): .....Herbst 1997

Weltraumaction

Ein erstes In Game-Bild des Wing Commander-Clones.

Titel: .Robotech: Cryst. Dreams
Hersteller: .....Gametek
Release (D): .....2. Hälfte 1997

Arcade

Der Klassiker aus Anfangszeiten des Videospiels kommt auch bei uns wieder zurück!

Titel: .....Robotron X
Hersteller: .....GT Interactive
Release (D): .....2. Hälfte 1997

Rennspiel

Dieses Game wird auf alle Fälle besser als das mittelmäßige Cruis'n USA!

Titel: ....San Francisco Rush
Hersteller: .....GT Interactive
Release: 1998

Arcade

Ein alles andere als spektakuläres Game mit witziger Spielidee von BMG.

Titel: .....Silicon Valley
Hersteller: .....BMG
Release (D): .....2. Hälfte 1997

Flugsimulation

In Amerika heißt die Simulation übrigens Aero Fighters Assault.

Titel: ...Sonic Wings Assault
Hersteller: .....Paradigm
Release (USA): .....Herbst 1997

3D-Action

Die sehr frühe Version läßt auf ein interessantes 3D-Action-Game hoffen.

Titel: .....Superman
Hersteller: .....Titus
Release (D): 1998

Denkspiel

Der Nachfolger zum erfolgreichsten Denkspiel aller Zeiten.

Titel: .....Tetrisphere
Hersteller: .....Nintendo
Release (USA): 11.8.97

Rennspiel

Grafisch nicht so detailliert, dafür unglaublich flüssig und gut spielbar.

Titel: .....Top Gear Rally
Hersteller: .....Kemco
Release (JAP): .....Herbst 1997

3D-Jump&Run

Wie erwartet wurde das Jump&Run-Spiel Ed auf der E3 umbenannt.

Titel: .....Tonic Trouble
Hersteller: .....Ubi Soft
Release (D): .....Anfang 1998

Fußball

Exklusiv! Als erstes Magazin der Welt brachten wir einen Bericht dazu!

Titel: .....Ultra Soccer
Hersteller: .....Acclaim
Release (D): .....1. Quartal 1998

3D-Action

Weiter geht's! Erneut ein hammerhartes 3D-Actionspiel von GT Interactive!

Titel: .....Unreal
Hersteller: .....GT Interactive
Release (D): 1998

Beat 'em Up

Im Test in der letzten Ausgabe erhielt das Game immerhin anständige 63%.

Titel: .....War Gods
Hersteller: .....GT Interactive
Release (D): .....3. Quartal 1997

Wrestling

Das angekündigte Ultra Battle Royale ist mit diesem Spiel identisch.

Titel: .....WCW vs. NWO
Hersteller: .....THQ
Release (USA): .....November

3D-Action

Vielleicht können wir schon bald einen Test dieses Seta-Games bieten.

Titel: .....Wild Choppers
Hersteller: .....Seta
Release (D): .....2. Hälfte 1997

Jump&Run

Shigeru Miyamoto ist besonders stolz, daß es immer mit 60 Frames läuft.

Titel: .....Yoshi's Island 64
Hersteller: .....Nintendo
Release (D): 1998

Arcade

In Japan ist das 2D-Jump&Run jetzt endlich erschienen.

Titel: Yuke! Yuke! Trouble...
Hersteller: .....Treasure/Enix
Release (JAP): .....Juni

RPG

Auf der E3 wurde leider nur ein Video des Spiels gezeigt, das jedoch überzeugte.

Titel: .....Zelda 64
Hersteller: .....Nintendo
Release (D): .....Anfang 1998

Nur über Import!

Titel	Genre	Hersteller	Land	Wertung
Blast Corps	Arcade	Nintendo	Japan/USA	84%
Cruis'n USA	Rennspiel	Midway	USA	53%
„BPjS-gefährdet!"	3D-Action	Midway	USA	—
Dark Rift	3D-Beat 'em Up	Vic Tokai	USA	64%
Doraemon	Jump&Run	Epoch	Japan	48
Habu Shogi	Tüftelei	Seta	Japan	61%
Human Grand Prix	Rennspiel	Human	Japan	68%
KI Gold	Beat 'em Up	Nintendo	USA/ Europa	75%
J-League Perfect Striker	Fußball	Konami	Japan	89%
J-League Live	Fußball	Victor/EA	Japan	61%
Mah Jong Master	Tüftelei	Konami	Japan	70%
„BPjS-gefährdet!"	Beat 'em Up	Midway	USA	—
Multi Racing Championship	Rennspiel	Ocean	Japan	68%
King Of Pro Baseball	Baseball	Imagineer	Japan	66%
Powerful Pro Baseball 4	Baseball	Konami	Japan	76%
Starfox 64	Shoot 'em Up	Nintendo	Japan/USA	84%
War Gods	Beat 'em Up	Midway	USA	63%
Wonder Project J2	RPG	Enix	Japan	54%
Yuke! Yuke! Troublemakers	Jump&Run	Enix	Japan	67%

wahrscheinlich/unbekannt, MP=Multiplayer, NOE= Nintendo Of Europe

CHART ATTACK

LESERCHARTS

N64

			Monat
1.	(Neu)	Mario Kart 64	1
2.	(2)	Wave Race 64	3
3.	(3)	Turok: Dinosaur Hunter	3
4.	(1)	Super Mario 64	3
5.	(Neu)	Int. Superstar Soccer 64	1
6.	(4)	Star Wars: SOTE	3
7.	(5)	Pilotwings 64	2

SN

1.	(Neu)	Lufia	1

GB

1.	(Neu)	Sammer Soccer	1

Mario und seine Freunde legten mit Mario Kart den erwarteten Blitzstart hin und sicherten sich gleich die Pole Position! Konamis ISS64 schaffte nach gerade mal einer Woche auch schon den fünften Platz, während Super Mario 64 deutlich an Boden verlor. FIFA 64 liegt weit abgeschlagen auf dem letzten Platz.

Bestseller D

Erhoben von Theo Kranz Versand

N64

			Monat
1.	(Neu)	Mario Kart 64	1
2.	(Neu)	ISS 64	1
3.	(1)	Wave Race 64	3
4.	(3)	Turok: Dinosaur Hunter	3
5.	(2)	Super Mario 64	3
6.	(4)	Star Wars: SOTE	3
7.	(5)	FIFA 64	3

SN

1.	(1)	Lufia	2

GB

1.	(1)	Wave Race	3

International Superstar Soccer 64 hätte Mario Kart 64 beinahe in letzter Sekunde von der Spitze der Theo Kranz Versand-Verkaufscharts verdrängt, was Konami beruhigen dürfte, denn die dachten, nach dem schwachen FIFA 64 würde sich keiner mehr ein N64-Fußballspiel kaufen.

Bestseller Japan

Importmuster von Games Garden, Nürnberg

1.	(Neu)	Star Wars: SOTE	1
2.	(1)	Starfox 64	3
3.	(2)	Powerful Pro Baseball 4	2
4.	(3)	Mario Kart 64	3
5.	(4)	Blastdozer	3
6.	(-)	Wonder Project J2	1

Bezüglich der japanischen Verkaufscharts läßt sich mit der verbesserten Star Wars-Version ein neuer Spitzenreiter vermelden. Starfox 64, Powerful Pro Baseball 4, Mario Kart 64 und Blastdozer besetzten in unveränderter Reihenfolge die nächsten 4 Plätze, Wonder Project J2 kehrte zurück. Für die nächste Ausgabe versprechen wir uns allerdings eine Reihe neuer Titel!

Bestseller U.S.A.

Importmuster von Games Garden, Nürnberg

1.	(Neu)	Starfox 64	1
2.	(2)	Mario Kart 64	2
3.	(Neu)	Hexen	1
4.	(-)	Super Mario 64	1
5.	(-)	Turok	1
6.	(1)	War Gods	1

Nicht schlecht! Starfox 64 stellte mit 300.000 verkauften Einheiten in den ersten 5 Tagen einen neuen Verkaufsrekord für Videospiele auf, was von Hexen zwar nicht behauptet werden kann, aber daß die Erfolgsformel „3D-Action plus Nintendo 64 plus GT Interactive = Spitzenplatz in den Electronics Boutique-Verkaufscharts“ weiterhin funktioniert, beweist es deutlich.

MACH MIT

Eure Meinung ist an dieser Stelle gefragt! Wir wollen von euch wissen, welche Nintendo-Spiele ihr im Augenblick am liebsten spielt und welche Games ihr euch am sehnsüchtigsten wünscht. Schickt uns dazu einfach eine Postkarte oder den Zeugnis-Coupon (Seite 39), auf dem ihr eure zwei persönlichen Top 5-Tabellen notiert. Vergeßt bitte nicht, hinter dem Spielenamen in Klammern jeweils das System (N64, SN, GB) mit anzugeben. Die Systeme dürfen bei den augenblicklichen Favoriten natürlich durcheinandergewürfelt sein. Bei der Most Wanted-Tabelle solltet ihr berücksichtigen, daß es sich jeweils um Spiele handelt, die noch nicht in Deutschland erhältlich sind. Der Rechtsweg ist hier natürlich ausgeschlossen. Mitarbeiter von Computec oder Nintendo dürfen an der Verlosung nicht teilnehmen. Unter allen Einsendern wird ein Spiel nach Wahl verlost!

Computec Verlag
Redaktion N-ZONE
Kennwort „Charts"
Roonstraße 21
90429 Nürnberg

MOST WANTED

1.	(1)	**Lylat Wars (Starfox 64)**	**3**
2.	(2)	Zelda 64	3
3.	(5)	Blast Corps	3
4.	(3)	Extreme G	3
5.	(Neu)	Multi Racing Championship	1

Wieso Lylat Wars? Tja, aus rechtlichen Gründen darf Nintendo das neue Fox McCloud-Spiel weder Starwing 64 noch Starfox 64 nennen, und der zunächst gewählte Name Return Of Andross ist unpassend, da es sich rein storymäßig um keine Fortsetzung des SNES-Klassikers handelt, sondern einfach nur um eine N64-Version!

CROSS
Computersysteme GmbH
PC, Amiga, PSX, N64 und Zubehör

Zweigstelle
Tel.: 0251-511160
Am Stadtgraben 50
Pavillion am Aasee
48143 Münster
Mo-Fr 11.00-18.30
Sa 11.00-14.00

Ladenverkauf+Versand
Körnebachstr. 95 44143 Dortmund
Tel.: 0231-53 11 334
Fax: 0231-53 11 333
Mo-Fr 10.00-18.30 Sa 11.00-14.00
Ladenlokal werktags: 11.00-19.00

RF-Modulator-Set nur 39.-
Padverlängerung nur 24.-
Controller nur 59.-

Memory-Cards 1 Meg 39.- 5 Meg nur 79.-
Gamekiller nur 69.-
Multinormer nur 49.-

Nintendo 64 inkl. Controller, Scart-Adapter, AV-Kabel 289.-

Hexen 64 nur 149.-

Star Fox nur 199.-

Blast Corps nur 111.-

NBA Hangtime nur 129.-

DOOM 64 nur 149.-

Wayne Gretzky nur 129.-

Super Mario Kart nur 89.-

Killer Instinct Gold nur 149.-

I. Superstar Soccer nur 139.-

FIFA 64 nur 89.-

Turok nur 129.-

Wave Race nur 89.-

Pilotwings nur 109.-

Star Wars nur 129.-

Mario 64 nur 89.-

Die Lieferung erfolgt gegen Nachnahme oder Vorkasse, ins Ausland nur gegen Vorkasse (Euroscheck + 20.- DM). UPS NN zzgl. 18.- DM, bei Vorkasse zzgl. 10.- DM. Post NN zzgl. 10.- DM, bei Vorkasse zzgl 8.- DM. Als Vorkasse wird generell nur Euroscheck akzeptiert! Portofrei ab 250.- DM Bestellwert von lieferbarer Software! Angebote freibleibend und unverbindlich solange der Vorrat reicht. Produkt- und Preisänderungen vorbehalten. Die angegebenen Preise sind ausschließlich Versandpreise ab Lager Dortmund zzgl. Porto. Es gelten unsere AGB, die wir Ihnen auf Wunsch gerne zusenden. Bei Annahmeverweigerung berechnen wir 30 DM Kostenpauschale! Händleranfragen sind erwünscht.

Action-Strategie, 1 Spieler, Nintendo

BLAST CORPS

In Zusammenarbeit mit den Donkey Kong Country-Schöpfern von Rare beweist Nintendo einmal mehr, welche Fähigkeiten man aus dem N64 rauskitzeln kann. In Japan und USA bereits ein Top-Seller, verspricht die einzigartige Machart von Blast Corps auch hierzulande im August wie eine Bombe einzuschlagen.

Schnell ist die Raupe nicht, dafür lassen sich Häuser damit umso effektiver einreißen.

Mag das Gameplay für manch einen auf den ersten Blick vielleicht wie ein simples Destruction-Game wirken, bei dem man Punkte für das Einebnen von Siedlungen bekommt, so offenbart sich das Spiel schon nach wenigen Runden als äußerst komplex und vielseitig. Vornehmliches Ziel ist es, einen hochexplosiven Gefahrenguttransporter sicher durch die einzelnen Levels zu schleusen. Dummerweise läßt sich das Gefährt selbst nicht mehr lenken, und so muß man eben alles, was seine Bahn kreuzt, aus dem Weg räumen. Kollidiert nämlich das Fahrzeug mit irgendeinem Hindernis, so wird die ganze Umgebung in einem gleißenden Lichtblitz eingeäschert. Jeder erfolgreich bestandene Level öffnet dir den Weg zu weiteren Einsätzen, wo dann zur Abwechslung auch einmal Rennen auf Zeit gefahren werden dürfen oder Moneten für wilde Zerstörungsbestleistungen verteilt werden.

Komplett deutsche Bildschirmtexte und die englische Sprachausgabe erhöhen den PAL-Spielgenuß.

Mit Raketen feuerst du auf im Weg stehende Container im Hafen. Nur wenn dein Motorrad exakt positioniert ist, triffst du deine Ziele.

Jede erfolgreich bestandene Aufgabe bringt dich zu neuen Einsatzgebieten.

Motivation ohne Ende!

Sage und schreibe 15 verschiedene Maschinen und Gerätschaften kommen in Blast Corps zum Einsatz! Abgesehen von einem Bulldozer und anderen Baumaschinen für die groben Abbrucharbeiten findet man drei riesige Roboter, die entweder mit der bloßen Faust, per rollender Körpermasse oder aus der Luft heraus alles niedermachen, was ihnen in die Quere kommt. Noch ausgefalleneren Ansprüchen wird schließlich ein High-Tech-Motorrad gerecht. Bestückt mit einem begrenzten Raketenvorrat, verfehlt auch diese heiße Maschine nicht ihre Wirkung, wobei es hier teilweise auf exaktes Zielvermögen ankommt. Mit vier Autos kann man sich mit hoher Geschwindigkeit fortbewegen, dafür bieten sie jedoch keine Zerstörungskraft. Sei es als klassischer Straßen-

Für den Wechsel zu anderen Maschinen und Fahrzeugen mußt du aussteigen und zu dem gewünschten Objekt hinlaufen.

Verzwickte Aufgaben: Die Planierraupe muß mittels eines Kranes über die Gleise gehievt werden.

flitzer oder als Mini Van – meist dienen sie dazu, um möglichst schnell zu einem bestimmten Punkt zurückzukehren, an dem man einen seiner Stahlkolosse abgestellt hat. Mit der Diesellokomotive, einem Frachtschiff sowie einem großen Plattform-Kran gelangt man schließlich bis in die letzten Ecken der Levels. Jedes dieser Geräte besitzt nicht nur unterschiedliche Funktionen und Eigenschaften, sondern muß auch stets zum richtigen Zeitpunkt am richtigen Ort eingesetzt werden. Um zwischen den Vehikeln zu wechseln, steigt man per Z-Trigger einfach aus dem einen aus, läuft zum nächsten und führt seine Aufgabe dort fort. Die hektischen Hillbilly-Melodien beleben neben einigen englischen Aktions-Kommentaren die insgesamt recht knackige Soundkulisse, und die abwechslungsreichen Levelgrafiken kommen nicht nur hier auf den Screenshots gut rüber, sondern sind im Game selbst flüssig und ebenso sehenswert. Wer Blast Corps verpaßt, hat selbst schuld, denn das tolle Spielgefühl hat weitaus mehr zu bieten, als wir euch hier vermitteln können – beispielsweise diverse Bonus-Planeten...

Oliver Preißner

Der Zug muß genau so angehalten werden, daß der flache Waggon eine Brücke mit den seitlichen Rampen bildet.

Nach jedem Versuch zeigt ein Replay-Film deine Aktionen noch einmal aus der Sicht des Tansporters.

In einem gigantischen Feuerball endet das Spiel, wenn der hochexplosive Gefahrentransporter auf ein Hindernis auffährt.

Mit einem Jetpack ausgerüstet, kann dieser Roboter hoch in die Luft steigen, um mit einem gezielten Sprung Gebäude unter sich zu zerstampfen.

MEINE MEINUNG!

Das geniale Gameplay von Blast Corps verlangt einem eine Menge Geschick ab. Nicht nur, daß das Plattmachen von Häusern und Siedlungen schon eine Menge Spaß macht – nein, man muß auch möglichst schnell das Wesentliche in jedem Level erfassen und die verschiedenen Maschinen und Gefährte im richtigen Augenblick wechseln. Nur wenn man schnell genug ist, hat man eine Chance, einen Schritt weiterzukommen. Dieser Titel ist einfach eine unvergleichliche Mischung aus Strategie und Taktik, Schnelligkeit und Geschick, die noch dazu in einem actionreichen Grafikfeuerwerk präsentiert wird. *Oliver*

SCHLECHT!	SCHWACH!	OK!	GUT!	SEHR GUT!	SUPER!

BEWERTUNG

Titel:	Blast Corps
Genre:	Action & Strategie-Mix
Spieler:	1
Schwierigkeitsgrad:	Mittel
Save Game:	Ja
Controller Pak:	Mind. 28 Seiten
Levels:	Mehr als 60
Preis:	ca. DM 119,-
Datenträger:	64 MBit Modul
Hersteller:	Nintendo
Entwickler:	Rare
Release:	August

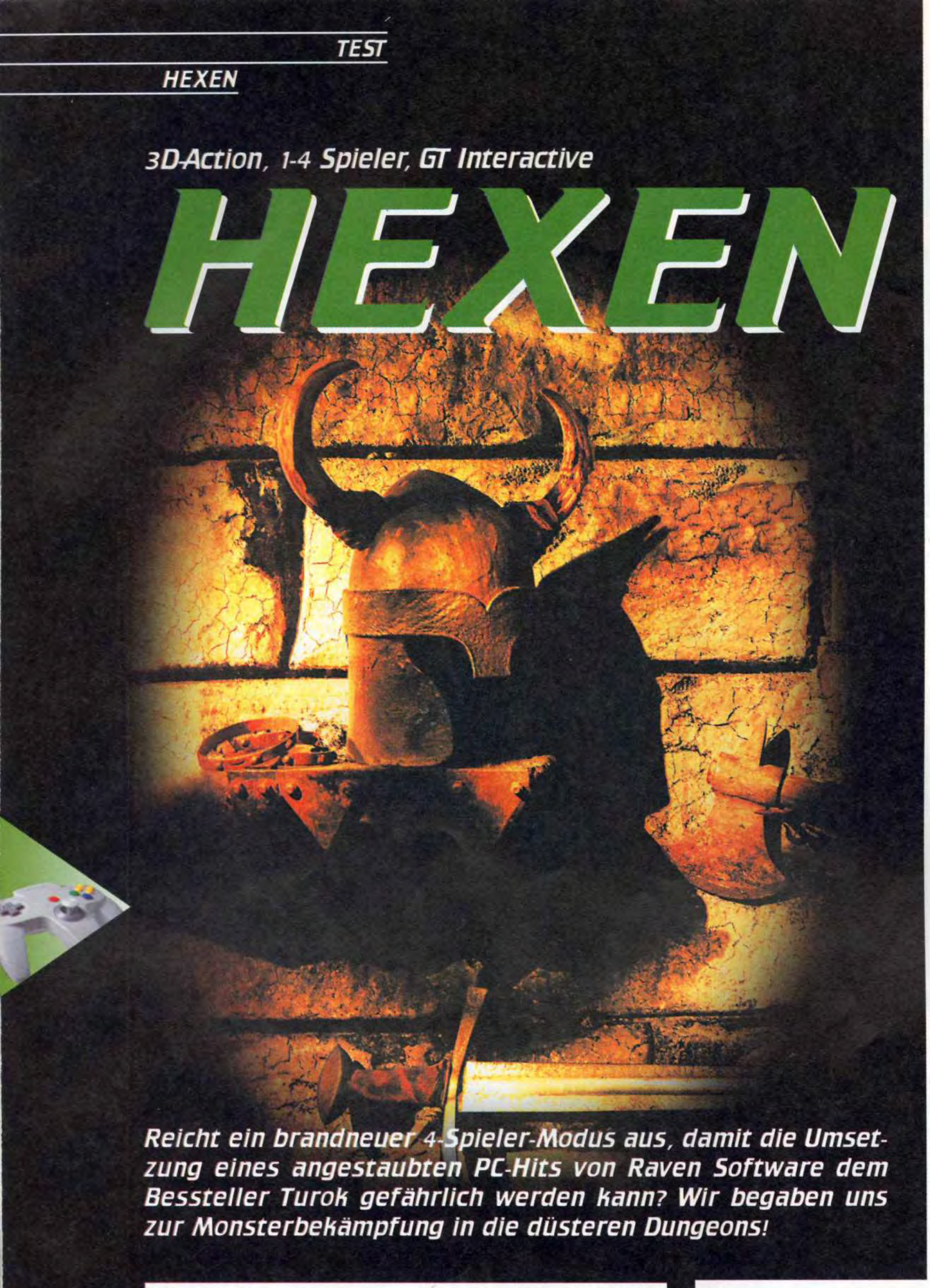
Grafik: 83%
Sound: 64%
Dauerspaß: 84%

Gesamtwertung: 84%

Beurteilung: *Selten findet man so viel Innovatives so ansprechend verpackt wie in Blast Corps. Die Vielzahl der Fahrzeuge, Roboter und Maschinen eröffnet immense Handlungsmöglichkeiten und sorgt neben den abwechslungsreichen und grafisch beeindruckenden Stages für ungebremstes Dauervergnügen.*

3D-Action, 1-4 Spieler, GT Interactive

HEXEN



Reicht ein brandneuer 4-Spieler-Modus aus, damit die Umsetzung eines angestaubten PC-Hits von Raven Software dem Bessteller Turok gefährlich werden kann? Wir begaben uns zur Monsterbekämpfung in die düsteren Dungeons!

Eigentlich sollte man für jedes neue Nintendo 64-Spiel dankbar sein, insbesondere dann, wenn sich der Hersteller, wie in diesem Falle GT Interactive, die Mühe macht, die Bildschirmtexte komplett ins Deutsche zu übertragen, und wenn eine flotte PAL-Konvertierung erstmals einen Import-Test überflüssig macht. Davon abgesehen, daß bei diesem klassischen 3D-Corridor-Shooter eine Lokalisierung nicht unbedingt notwendig gewesen wäre, können wir dennoch kaum eine uneingeschränkte Kaufempfehlung aussprechen...

Gut gegen Böse!

Nur Baratus, der Kämpfer, Dadolon, der Zauberer, und Parias, der Geistliche, konnten durch die Flucht in eine andere, düstere Dimension den Zaubersprüchen von Zedek, Traductus und Menelkir entkommen. Der Spieler darf nun wahlweise in einen dieser Charaktere schlüpfen, die sich in Bewaffnung, Schnelligkeit und Rüstung unterscheiden, und Erzbösewicht Korax ein Ende bereiten. Zuvor muß man sich allerdings durch dreißig riesige Levels kämpfen, die voller blutrünstiger Monster, Drachen und sonstiger ekelhafter Kreaturen sind. Da sich mit der kargen Standardbewaffnung noch nicht einmal die ersten Levels überstehen lassen, sollte man schnellstmöglich die herumliegenden Extras aufsammeln und so die eigene Wehrhaftigkeit stärken. Effektvolle Zaubersprüche, giftige Gase und blitzschleudernde Holzhämmer repräsentieren nur einen kleinen Teil der opulenten Auswahl. Das Ziel des Spiels

Das Einschlagen der geistlichen Glasscheiben wurde effektvoll in Szene gesetzt.

Dingdong! Um den ersten Level beenden zu können, muß man gegen diese Glocke schlagen.

besteht übrigens darin, jeden Level über ein zunächst verstecktes und verschlossenes Beam-Feld zu verlassen. Dazu muß man in den dunkelsten Ecken verschiedenfarbige Schlüssel sammeln, Glasscheiben einschlagen, Geheimgänge entdecken und sich in sich ständig verändernden Levelaufbauten zurechtfinden. Das bequeme Automapping hilft hierbei nur begrenzt.

Düster & detailarm

Auch wenn die Grafik auf den ersten Blick ganz interessant aussieht, auf Dauer wirken die unscharfen 2D-Sprites und die düstere Farbwahl nur noch augenschädigend. Insbesondere wenn man auf den Zoom-Grafik-Modus umschaltet und so die Unschärfte beseitigt, merkt man, daß die schlecht animierten Monster aus erschreckend wenig Pixeln bestehen und kaum Details besitzen. Die Entschuldigung, daß man ja das PC-Vorbild sogar im direkten Vergleich übertroffen hat, kann man angesichts technischer Meisterwerke wie Turok nicht gelten lassen. Im 64 Bit-Zeitalter genügt es einfach nicht, alte Hits durch den 1:1-Konverter zu jagen und damit auf Verkaufserfolg zu hoffen. Ohne dreidimensionale Polygon-Gegner sollte sich heute eigentlich kein 3D-Actionspiel mehr in den Modulschacht wagen!

Achtung! Wir haben die Screenshot bewußt aufgehellt, weil wir euch keine unidentifizierbaren Farbkleckse zumuten wollen.

Multiplayer- action !

Daß bis zu vier Spieler gleichzeitig in hoher Framerate wahlweise im Deathmatch-Modus oder zur gemeinsamen Korax-Jagd antreten dürfen, rettet dem technisch ansonsten soliden Shoot 'em Up-Spiel die 60er-Wertung. Ein Kritikpunkt sei noch erwähnt: Dank der eigentlich guten Analogsteuerung ist es sehr umständlich, den Blickwinkel zu verändern.

Hans Ippisch

Der 4-Spieler-Modus überzeugt mit beinahe unverändert schneller und flüssiger 3D-Darstellung. Man kann entweder gemeinsam losziehen oder sich im Deathmatch in einem von 30 Szenarios mit oder ohne Monster bekriegen.

Das Automapping ist wirklich bequem, volle Orientierung ist in den komplex aufgebauten Levels dennoch nicht immer garantiert.

Schaltet man im Zoom-Modus die Unschärfe ab, so merkt man, aus wie wenigen Pixeln die flachen 2D-Monster bestehen.

MEINE MEINUNG!

Sicher, sobald sich zwei oder noch mehr Spieler an die Controller begeben, macht Hexen wirklich Spaß – schade ist nur, daß es dafür keine speziellen Deathmatch-Szenarien gibt. Daß die Analog-Steuerung alles andere als durchdacht ist, die dunklen Texturen und die extrem unscharfen 2D-Sprites die Augen übermäßig strapazieren und die Levelaufbauten teils viel zu verwirrend sind, läßt nur schwerlich Begeisterung aufkommen. 3D-Action-Fans sollten auf alle Fälle probespielen! Hans

SCHLECHT!	SCHWACH!	OK!	GUT!	SEHR GUT!	SUPER!

BEWERTUNG

Titel:	Hexen
Genre:	3D-Action
Spieler:	1-4
Schwierigkeitsgrad:	Einstellbar
Save Game:	Ja
Controller Pak:	90 Seiten
Levels:	30
Preis:	ca. DM 169,-
Datenträger:	64 MBit Modul
Hersteller:	GT Interactive
Entwickler:	Raven/Software Creations
Release:	August

Grafik: 58%
Sound: 58%
Dauerspaß: 68%

Gesamtwertung: **62%**

Beurteilung: *Dank nicht durchdachter Analog-Steuerung, viel zu dunkler Grafiken und arg unscharfer 2D-Sprites macht Hexen im Vergleich zu Turok einen nicht mehr zeitgemäßen Eindruck.*

Noch nicht offiziell in Deutschland erhältlich!
Import Test
Release (D): SEPTEMBER

Rennspiel, 1-2 Spieler, Imagineer

MULTI RACING CHAMPIONSHIP

Man nehme ein erfolgsträchtiges Querfeld-ein-Rennspiel-Konzept, lasse acht verschiedene Wagen mit 64 Bit-Power unter anderem in einem 2-Spieler-Splitscreenmodus über unterschiedliche Pisten düsen, und fertig ist der Hit! Oder?

Mit diesem Rezept haben die Programmierer sicherlich den richtigen Weg eingeschlagen, wieso ihnen jedoch kein Spiel der Güteklasse 1A gelingen wollte, liegt an mehreren Gründen. Beispielsweise sind die drei Strecken zwar grundverschieden und überraschen sogar mit sich verändernder Witterung während eines Rennens, doch trotz der teils sehr offensichtlichen Abkürzungen beziehungsweise Umwege kennt man die Pisten bald in- und auswendig. Ähnliches gilt für den zunächst acht Fahrzeuge umfassenden Fuhrpark, der angehenden Automechanikern die Möglichkeit gibt, an acht verschiedenen Positionen (unter anderem an Getriebe, Aufhängung, Reifen, Spoiler und Bremsen) Veränderungen vorzunehmen. Tatsächlich läßt man dieses Menü schon nach kurzer Zeit links liegen, düst ohne erkennbare Nachteile über die unterschiedlichsten Streckenbeläge und läßt die neun Konkurrenten im Einspieler-Modus hinter sich. Mit der Steuerung kommt man schon nach kurzer Zeit zurecht, auf Dauer vermißt man jedoch die Möglichkeit für gefühlvollere Drifts und eine etwas sensiblere Kollisionskontrolle, mit der sich Verbesserungen noch im Zehntelsekunden-Bereich erzielen lassen. Doch genug der Kritik, unterm Strich ist MRC ein passables Rennspiel, das vor allem mit seinem 2-Spieler-Modus unterhalten kann. Da es hierzulande vermutlich ohnehin im September erscheinen wird, lohnt sich die Anschaffung einer Import-Version kaum.

Hans Ippisch

Zahlreiche unterschiedliche Straßenbeläge, hier beispielsweise Schnee, machen das Rennen zur Tortur.

Im Auto-Demo-Modus sieht man, wie detailliert die unterschiedlichen Rennwagen gestaltet wurden.

Spätestens wenn man wieder auf dem Boden landet, bekommt man das Rumble Pak zu spüren, das unterstützt wird.

An ausgefeilten Details wie funktionierenden Bremslichtern und Scheinwerfern wurde nicht gespart.

Im Einzelspieler-Modus startet man immer an zehnter Position und arbeitet sich nach vorn.

MEINE MEINUNG!

Nicht schlecht! Multi Racing Championship ist wirklich spielenswert, wenn es auch von Knüllern wie Wave Race 64 mindestens eine Klasse entfernt ist. Dies liegt zum einen daran, daß die drei Strecken trotz der Abkürzungen nicht gerade übermäßig viel Dauerspaß versprechen, zum anderen ist die Steuerung insbesondere für Rennspielprofis nicht gerade übermäßig realistisch und feinfühlig. Schon nach kurzer Zeit beherrscht man das Spiel perfekt. Hans

SCHLECHT!	SCHWACH!	OK!	GUT!	SEHR GUT!	SUPER!

BEWERTUNG

Titel:	Multi Racing Championship
Genre:	Rennspiel
Spieler:	1-2
Schwierigkeitsgrad:	Einstellbar
Levels:	3 Strecken
Save Game:	Ja
Hersteller:	Imagineer/Ocean
BRD Release:	September
Import aus:	Japan
Störfaktor Sprache:	Gering

Grafik: 74%
Sound: 77%
Dauerspaß: 60%

Gesamtwertung: **69%**

IMPORT

Wird NICHT in Deutschland erscheinen
Import Test

DARK RIFT

Langsam, aber sicher füllt sich auch die 64 Bit-Arena mit 3D-Prügelspielen – auf einen Knüller warten wir noch immer!

Dark Rift ist insgesamt immerhin eine Spur besser als War Gods.

Ja, Dark Rift ist das derzeit beste N64-3D-Prügelspiel, was allerdings nur bedeutet, daß es War Gods übertrifft. Die Kämpferpalette umfaßt mit Morphix, Eve, Democia, Aaron, Scarlet, Gore, Niiki und Zenmuron zwar auch nur acht Charaktere, diese sehen jedoch besser aus und haben vielfältigere Kampfmuster. Daß die Hintergründe gerade mal in bester 2D-Tradition gescrollt werden, macht diesen Vorsprung wieder zunichte. Die beiden Bosse Sonork und Demitron lassen sich übrigens (noch) nicht anwählen. Das Kampfsystem präsentiert sich mit einem schnellen Spielablauf und einem anständigen Combo-System, der Sound gehört mit zum Besten, was es bislang auf dem N64 zu hören gab. (hi)

BEWERTUNG

Titel:	Dark Rift
Genre:	3D-Beat 'em Up
Spieler:	1-2
Schwierigkeitsgrad:	Einstellbar
Levels:	8 + 2 Kämpfer
Save Game:	Ja
Hersteller:	Vic Tokai
BRD Release:	Nicht geplant
Import aus:	USA
Störfaktor Sprache:	Gering

Grafik: 68%
Sound: 82%
Dauerspaß: 67%

Gesamtwertung: **64%**

IMPORT

Noch nicht offiziell!
Import Test
in Deutschland erhältlich!

MISCHIEF MAKERS

Die Macher von Hits wie Gunstar Heroes oder Dynamite Headdy liefern ein kleines Schmuckstück ab.

Yuke! Yuke! Troublemakers wird als Mischief Makers erscheinen.

Daß man ein Spiel nicht immer „schon" nach zehn Levels beurteilen kann, beweist dieses ungewöhnliche Plattform-Spiel, in dem man zunächst etwas hilflos durch die schlichten Welten irrt. Man hüpft mit Marina durch einfache 2D-Stages und wehrt sich seiner Haut, indem man Gegner aufnimmt und auf andere wirft. Der Weg zum bösen Wissenschaftler ist gespickt mit zahlreichen Rätseln, hilfreichen Kollegen wie Sprungtalent Cappi und witzigen „Sport"-Einlagen (100m, Ballwerfen, Weitsprung, Rechnen). Insbesondere in späteren Levels kommen immer mehr 3D-Stufen und geniale Endgegner hinzu, die man gesehen haben muß. Nintendo wird es wohl auch nach Deutschland bringen! (jm)

BEWERTUNG

Titel:	Yuke! Yuke! Troublemakers
Genre:	Arcade
Spieler:	1
Schwierigkeitsgrad:	Schwer
Levels:	60
Save Game:	Ja
Hersteller:	Enix
BRD Release:	4. Quartal
Import aus:	Japan
Störfaktor Sprache:	Mittel

Grafik: 59%
Sound: 69%
Dauerspaß: 73%

Gesamtwertung: **67%**

IMPORT

HIGHLIGHTS NINTENDO 64

FUNMAKER N64

Der ULTIMATIVE Converter, der es erlaubt, Importspiele auf Ihrem N64 zu spielen.

Spitzenqualität zum Spitzenpreis - made in Germany

29,80

MIGHTY MIC

Speicherkarten made in Germany
N100 nur 24,80
N400 nur 29,80 4 x mehr Speicher

HIGHLIGHTS SONY PSX

MIGHTY MIC 360
der RIESENSPEICHER

- bis zu 360 Spielstände speicherbar, das entspricht 24 normalen Speicherkarten
- benutzerfreundliche Bedienung durch "digital control unit"

89,-

FUNMAKER
original ConverterChip

- bereits über 14.000 x verkauft
- ermöglicht Importspiele auf Ihrer PlayStation
- auf Wunsch mit toll animierter Einbauanleitung auf CD-ROM für Windows und DOS (Pfand 20,-)

15,-

Alle o.g. Produkte "made by G.E.C."

Weiterhin bieten wir an:

- Joypadverlängerungskabel für PSX	19,80
- Joypadverlängerungskabel für N64	19,80
- MemoryCard 1MB für PlayStation	29,80
- RGB-Kabel für SONY PlayStation	24,80
- RGB-Kabel für Nintendo 64	24,80

G.E.C. General Equipment Consulting

Hevinghausen 127 - 53804 Much - Tel.: 0 22 45 - 912 916
Fax: 0 22 45 - 912 917 - Internet: http//www.GEC. de
HOTLINE: Dienstag - Donnerstag 14 Uhr - 17 Uhr
Alle G.E.C.- Produkte liefern wir bei Vorkasse Porto- und Verpackungsfrei Alle Preise in DM, incl. MwSt.

SUPERKONDITIONEN für WIEDERVERKÄUFER

Eure Meinung ist gefragt!

LESERBRIEFE

Ihr habt Fragen, Anregungen, Kritik oder Lob? Dann schnappt euch einen Stift und schreibt uns! Wir freuen uns über jeden Brief, der uns erreicht, und bemühen uns, alle Fragen zu beantworten! Bitte legt keinen Rückumschlag oder Briefmarken bei, aus zeitlichen Gründen ist es uns leider nicht möglich, eure Briefe persönlich zu beantworten! Schreibt einfach an folgende Adresse:

Computec Verlag ▪ Redaktion N-ZONE ▪ Kennwort Leserbriefe ▪ Roonstr. 21 ▪ 90429 Nürnberg

DAS IST N-ZONE!

Stellvertretend für viele Leseranfragen verraten wir euch an dieser Stelle die wichtigsten Gründsätze der N-Zone, nach denen wir arbeiten:

1. N-ZONE ist unabhängig und kritisch:
Wir sehen uns die Spiele genauestens an und heben nicht jedes N64-Spiel in den Himmel. Wenn ein Spiel schlecht ist, sagen wir es, schließlich wollen wir nicht, daß ihr euer Geld in schwache Games investiert.

2. N-ZONE ist zuverlässig:
Was wir schreiben, basiert auf harten Fakten. Wir drucken keine wilden Gerüchte aus dem Internet, nur um euch was vorzugaukeln, sondern schreiben das, was wirklich stimmt und von den Software-Firmen bestätigt wurde.

Schickt Eure Briefe an:
Computec Verlag
Redaktion N-ZONE
Kennwort Leserbriefe
Roonstr. 21
90429 NÜRNBERG

3. N-ZONE hilft bei der Kaufentscheidung:
Wir testen die fertigen deutschen PAL-Version der Spiele genau dann, wenn sie auf den Markt kommen, und nicht Monate vorher. Sollten sich Namen und Erscheinungsdaten ändern (Lylat Wars alias Starfox 64 im September, Mischief Makers alias Yuke! Yuke! Troublemakerks Ende des Jahres), so teilen wir es auch schnellstmöglich mit.

4. N-ZONE ist kompetent:
Die Mitarbeiter von N-Zone sind zum Teil schon über zehn Jahren in der Branche tätig. Wir kennen alle Spielekonsolen und wichtigen Entwickler, und wir wissen, was technisch möglich ist.

5. N-ZONE ist aktuell:
Wir haben aktuelle Import-Tests (wie beispielsweise MRC, Yuke! Yuke! Troublemakers), Weltpremieren wie Ultra Soccer oder brandheiße Cheats in jeder Ausgabe.

6. N-ZONE prüft jeden Cheat:
Alle im Heft abgedruckten Cheats wurden von uns auf ihre Lauffähigkeit für die angebenene Version überprüft. Wir drucken keine kommentarlosen Cheats, die ohnehin nur in der Amerika-Version laufen.

7. N-ZONE hat die Japan-Connection:
Dank unseres Mitarbeiters Takeo Apitzsch haben wir zuverlässige Informationen aus Japan und präsentieren euch keine nichtssagenden Berichte.

Die Redaktion

IN EIGENER SACHE

1. Wann kommt mein Abo?
N-ZONE : Wer den Abocoupon erst Mitte Juni oder noch später an uns schickte, hatte leider keine Chance, die Ausgabe 7/97 schon mit der Post zu bekommen. Grundsätzlich müssen zwischen dem Einsendetag des Coupons und dem Erhalt der ersten N-Zone-Ausgabe im Abonnement mindestens drei Wochen liegen, d. h. nur wer beispielsweise den Abo-Coupon spätestens in der ersten August-Woche an uns schickt, wird die Ende August erscheinende Ausgabe 9/97 per Post erhalten. Diese Zeit benötigen wir, um die Adresse elektronisch zu erfassen und das Abonnement in der Druckauflage zu berücksichtigen. Wir bitten um Verständnis dafür.

2. Wann kommt mein Turok-T-Shirt?
N-ZONE : Die T-Shirts sollten eigentlich sofort nach der Bezahlung des Abonnements rausgehen, allerdings waren wir nicht auf einen derartigen Ansturm an Abonnenten vorbereitet, weshalb der größte Teil leider bis Mitte Juli warten wußte, da wir erst T-Shirts nachproduzieren lassen mußten. Sorry!

2. Wann kommen die Kleinanzeigen?
N-ZONE : Eigentlich wollten wir spätestens in dieser Ausgabe mit den Kleinanzeigen loslegen, aus Platzgründen entschlossen wir uns aber, den Start in die nächste Nummer zu verlegen,

um möglichst viele Reportagen von der E3 im Heft unterzukriegen. Ich hoffe, dies ist in eurem Sinne!

3. Wieso fehlt im Spielelexikon dies oder das?

N-ZONE : Generell sind im Spielelexikon, das monatlich mühsam auf den neuesten Stand gebracht wird, alle Titel enthalten, die wirklich entwickelt werden, Programme wie Tomb Raider 64 oder Command & Conquer 3D finden sich in der „Unbestätigte Entwicklungen"-Liste, da sie bis zum heutigen Tage (13.7.97) nicht von Virgin oder Eidos offiziell angekündigt wurden. Aktuelle Spiele wie Zelda 64 tauchen in der großen Bilderübersicht auf; sollte es noch keine Bilder dazu geben, so finden sie sich in den anderen Übersichtstabellen. Übrigens, wer Titel wie Ultimate Race vermißt, das in anderen „Listen" zu finden ist, dem sei gesagt, daß das Spiel seit langem Extreme G heißt und wir auf eine Doppelerwähnung gerne verzichten. Ähnliches gilt für Ultra Battle Royale und Holy Magic Century Eltale, die beide unter dem Namen WCW vs. NWO und Quest 64 in Amerika erscheinen werden.

Die Redaktion

OFFENE FRAGEN

1. Ist unter „BRD-Release nicht geplant" bzw. „Wird nicht in Deutschland erscheinen" zu verstehen, daß das Spiel nicht als PAL-Version erscheinen wird oder nur, daß davon keine für den deutschen Markt lokalisierte Fassung kommt? Falls die erste Annahme richtig ist, wäre euch bei KI Gold (N-Zone, 6/97, S. 40) ein Fehler unterlaufen, da mir das Spiel heute (kein Jap- bzw. US-Import, sondern PAL (!)) bei meinem Händler in die Finger geriet.

N-ZONE : Wenn wir schreiben, daß ein Spiel nicht in Deutschland erscheinen wird, dann heißt das, daß dieses Game weder von Nintendo noch von sonst einer Firma hierzulande offiziell veröffentlicht wird. Im Falle von KI Gold boten jedoch viele Firmen eine PAL-Importversion aus Österreich, England oder Italien an, auf der sich normalerweise auch der klare Vermerk „Nicht für den deutschen Markt bestimmt!" befand. Nintendo selbst hat das Spiel hierzulande jedoch nicht offiziell veröffentlicht. Ähnliches könnte übrigens auch bei GoldenEye 007 passieren, das in England oder Österreich sehr wohl erscheinen wird.

2. Infolge der vielen Import-Tests drängt sich mir eine weitere Frage auf: Wie wäre es mit einem Artikel zum Thema PAL-Konsole, Import-Spiele und dergleichen? Nach einigen Nachfragen bei Händlern stehe ich nämlich einigermaßen ratlos da. Der eine erklärte mir, mit dem und dem Adapter würde alles wunderbar und problemlos funktionieren, während der andere sagte, der Adapter für das Spiel, jener Adapter für dieses etc. Manche Spiele würden dann nur mit Fehlern (?) und andere wie Starfox überhaupt gar nicht laufen....

N-ZONE : Grundsätzlich stellen wir alle in Deutschland, Japan, Hongkong und den USA erscheinenden N64-Spiele immer sofort vor, wobei wir bei späteren PAL-Tests (wie beispielsweise ISS64) detailliert auf die Unterschiede eingehen. Man darf davon ausgehen, daß NTSC-Spiele auch auf NTSC-Konsolen (USA, JAP) laufen, sofern man einen Stecker-Adapter hat, der die verschiedenen Modulgrößen umgeht. Von dem anderen, sogenannten Universal Game-Adapter, an den man hinten zusätzlich ein deutsches Modul anstecken muß und dadurch auch Import-Spiele auf deutschen Geräten zum Laufen bringt, halten wir nicht so viel. Bei vielen Spielen wie Wave Race 64 gibt es nämlich technische Probleme, und manche Titel wie Starfox 64 laufen überhaupt nicht, da Nintendo mittlerweile einen Schutz eingebaut hat. Wer die Import-Titel spielen will, der sollte sich am besten auch eine Import-Konsole holen, denn ein Umbau der PAL-Konsole könnte schwerwiegende Folgen haben, wenn Nintendo generell den Schutz einbaut.

Holger Lurz, Würzburg

N-ZONE ZEUGNIS

Ihr bestimmt, wie das Magazin in Zukunft aussehen soll, und deshalb geben wir euch an dieser Stelle die Möglichkeit, uns künftig jeden Monat ein Zeugnis auszustellen!

1. Wie alt bist du? _____ Jahre

2. Welche Systeme besitzt du? Welche Konsole willst du kaufen? Worüber soll N-Zone berichten?

	Habe ich:	Will ich kaufen:	Berichte erwünscht!
Nintendo 64	❑	❑	❑
SNES	❑	❑	❑
Game Boy	❑	❑	❑

3. Wie gefällt Dir die aktuelle Titelseite (Bowser)?
_____

4. Kennst du andere Videospiele-Magazine?
❑ Nein ❑ Ja, und zwar:
_____
_____

5. Welche Note bekommt die aktuelle N-Zone-Ausgabe? (1 = sehr gut, 6 = ungenügend)
Schulnote: _____

6. Wieviele Ausgaben von N-Zone besitzt du bereits?
Ich besitze _____Ausgaben.

7. Fallst du andere Videospiele-Magazine kennst: Gefällt dir N-Zone
❑ besser oder
❑ schlechter als die Konkurrenz?

8. Falls du andere Nintendo-Fachmagazine kennst: Warum ist N-Zone besser/schlechter? _____
_____
_____

9. Welche Schulnote erhalten folgende Berichte (Text, Bilder, Optik)? Hättest du gerne mehr, genau soviel oder weniger davon gelesen?

	Schulnote	mehr	genau soviel	weniger
News (S. 4-7)	___	❑	❑	❑
Japan-News (S. 4)	___	❑	❑	❑
USA-News (S. 6)	___	❑	❑	❑
Yoshi's Island 64 (S. 8-9)	___	❑	❑	❑
F-Zero 64 (S. 10-11)	___	❑	❑	❑
Kurz-Reportagen (S. 22-25)	___	❑	❑	❑
Spiele-Lexikon (S. 26-29)	___	❑	❑	❑
Tests (S. 32-35)	___	❑	❑	❑
Import-Tests (S. 36-37)	___	❑	❑	❑
Leserbriefe (S. 38-39)	___	❑	❑	❑
Cheats & Codes (S. 40-42)	___	❑	❑	❑
SM 64 Komplettlösung (S. 44-49)	___	❑	❑	❑
Turok-Komplettlösung (S. 50-57)	___	❑	❑	❑
Mario Kart 64 - T & T (S. 58-62)	___	❑	❑	❑
Lesertips (S. 62)	___	❑	❑	❑
Sammelkarte (Umschlagseite)	___	❑	❑	❑

10. Welche Eigenschaften treffen auf N-Zone zu?

	sehr	ziemlich	weniger
fachkundig	❑	❑	❑
kritisch	❑	❑	❑
informativ	❑	❑	❑
aktuell	❑	❑	❑
übersichtlich	❑	❑	❑
optisch ansprechend	❑	❑	❑

11. Seit wann liest du N-Zone? (aktuelle Ausgabe = 8/97)
Ausgabe: _____

12. Wirst du die nächste Ausgabe von N-Zone kaufen?
_____

13. Was hat dir allgemein an N-Zone gefallen?_____
_____

14. Was hat dir an N-Zone weniger gefallen?_____
_____

15. Lesercharts: Welche fünf Nintendo-Spiele gefallen dir im Augenblick am besten? Du mußt sie bereits mehrmals gespielt haben!
1. _____
2. _____
3. _____
4. _____
5. _____

16. Most Wanted: Welche fünf noch nicht in Deutschland erhältlichen Nintendo-Spiele wünschst du dir am meisten?
1. _____
2. _____
3. _____
4. _____
5. _____

Name, Vorname_____ Telefonnummer _____
Straße_____ Wohnort_____

Schicke den Coupon (oder eine Kopie davon) an nachfolgende Adresse:
Computec Verlag • N-ZONE • Kennwort Zeugnis • Roonstr. 21 • 90429 Nürnberg

Unter allen Einsendern verlosen wir ein Spiel nach Wahl. Der Rechtsweg ist ausgeschlossen. Angaben und Adresse werden gemäß des Datenschutzes getrennt voneinander archiviert.

Die Geheimnisse der Spiele

CHEATS & CODES

Wenn euch bei unseren geprüften Cheats & Codes etwas unklar ist, dann meldet euch bitte! Viele kamen beispielsweise mit dem Delphin-Trick für Wave Race 64 nicht ganz klar. Alle englischen Begriffe in Ausgabe 6/97 beziehen sich aber schlicht und einfach auf die Stunts, die im Handbuch beschrieben sind (außer weiter und kurzer Sprung). Nun sollte es kein Problem mehr sein, mit einem Delphin über die Wellen zu reiten. Spart also bitte auch diesen Monat nicht mit Lob und Tadel! Michael Erlwein

CRUIS'N USA (USA)

VERSTECKTE AUTOS

Ein Schulbus, ein Jeep und ein Polizeiauto sind in „Cruis'n USA" versteckt. Wenn du diese Wagen fahren willst, so mußt du bei der Auswahl der Autos die gelben C-Knöpfe unten, links und oben gedrückt halten.

FAHRZEUGLICHTER

Du mußt ein Rennen quer durch die USA anwählen und dann eine neue Bestzeit erreichen. Wenn dann dein Nummernschild aufleuchtet, drückst du den Stick so lange nach unten, bis das Fließband zu sehen ist. Nun drückst du so lange nach links, bis ein Kopf erscheint und die Worte „I love my Job!" ertönen. Nun kannst du während des Rennens beim Bremsen deine Lichter einschalten. Außerdem kannst du durch diesen Cheat beim Bus das Licht einschalten (zweimal bremsen und dann aufs Gas) und beim Polizeiauto die Sirene ertönen lassen.

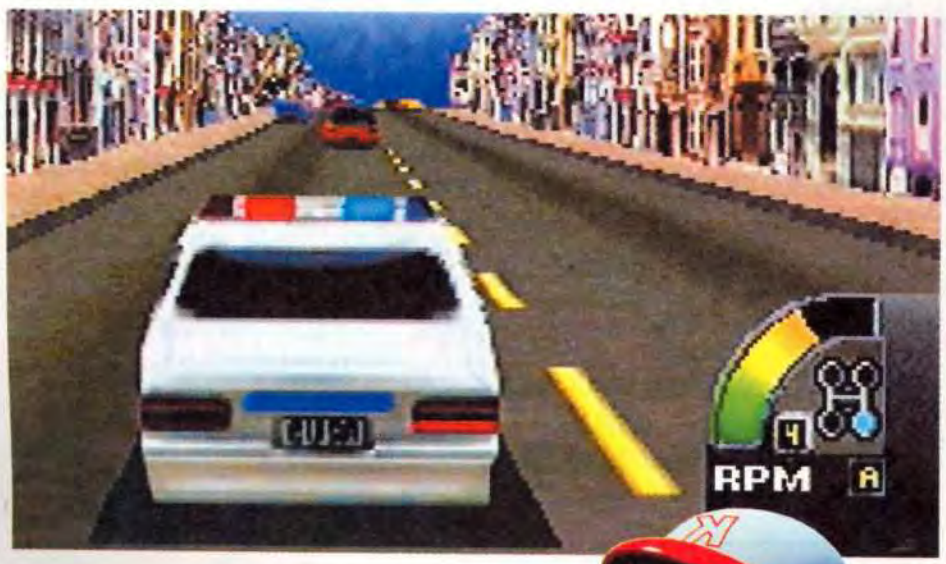
STRECKEN-AUSWAHL

Du mußt bei der Streckenauswahl L + C links + C unten gleichzeitig drücken, dann kannst du die „Golden Gate Bridge"-Strecke anwählen.

Mit L + C unten + C rechts gleichzeitig kannst du die „San Francisco"-Strecke fahren.
Mit L + C rechts + C oben gleichzeitig gibt's die „Indiana"-Strecke.

QUICK BOOST

Zuerst mußt du einmal eine neue Bestzeit fahren. Dann wählst du irgendein Auto aus und drückst zu Beginn des Rennens: Bremse, Bremse, Bremse, Gas, Bremse, Gas. So kommst du extrem schnell vom Fleck weg. Außerdem kannst du diesen Trick nach jedem Checkpoint am Start anwenden.



KING OF PRO BASEBALL (JAP)

ENDSEQUENZ

Nach dem GENKI-Logo, wenn ihr ein japanisches Logo seht, drückt ihr L + R + A solange, bis ihr die Endsequenz zu sehen bekommt.

DARK RIFT (USA)

ALS ENDGEGNER SPIELEN

Die folgenden Codes müßt ihr beim Titel mit „Press Start" eingeben:
Sonork. . . . . L, R, C oben, C unten, C links, rechts
Demitron und Sonork . . . . . A, B, R, L, C unten, C oben

ENDSEQUENZEN SEHEN

Wollt ihr die Endsequenz für die unterschiedlichen Charaktere sehen und euch dafür nicht durch das ganze Spiel kämpfen? Kein Problem! Einfach folgende Codes im Titelbildschirm eingeben und zurücklehnen:

Aaron . . . . . oben, C links, R, rechts, unten, R, R, C links
Demonica. . . . . oben, C links, R, rechts, unten, R, R, C oben
Demitron. . . . . oben, C links, R, rechts, unten, L, L C unten
Eve. . . . . oben, C links, R, rechts, unten, R, R, C rechts
Gore . . . . . oben, C links, R, rechts, unten, R, R, C unten
Morphix. . . . . oben, C links, R, rechts, unten, R, R, B
Niki . . . . . oben, C links, R, rechts, unten, R, R, A
Scarlet. . . . . oben, C links, R, rechts, unten, L, L, C links
Sonork . . . . . oben, C links, R, rechts, unten, L, L, C oben
Zenmuron . . . . . oben, C links, R, rechts, unten, L, L, C rechts

HEXEN (USA)

CHEAT-MENÜ

Um in das Cheat-Menü zu kommen, mußt du zuerst ein Spiel starten, dann Start drücken, um das Spiel zu pausieren, und dann folgende Kombination mit den gelben C-Tasten eingeben: oben, unten, links, rechts. Nun sollte unten das Menü „Cheat" erscheinen, in dem du wieder auf den C-Tasten bestimmte Cheats auslösen kannst. Achtung: Diese Kombinationen müssen sehr schnell und ohne Pause eingegeben werden. Achtung: Die Cheats werden in der schwersten Spielstufe zwar aktiviert, man kann sie aber nicht einsetzen!

Gott-Modus (Unbesiegbarkeit) . . . . . C links, C rechts, C unten
Level-Auswahl . . . . . C links x 2, C rechts x 2,
. . . . . C unten, C oben
Alle Gegner auf dem Screen erledigen . . . . C unten, C oben, C links x 2
Volle Energie . . . . . C links, C oben, C unten x 2
Clipping on/off (durch die Wände gehen) . . . . . C oben x 20 (!), C unten

Im Cheat-Menü existiert noch ein Untermenü namens „Collect". Auch hier kann man einige Cheats eingeben:

Alle Schlüssel . . . . . C unten, C oben, C links, C rechts
Alle Artefakte . . . . . C oben, C rechts, C unten, C oben
Alle Waffen . . . . . C rechts, C oben, C unten, C unten
Alle Puzzle-Stücke . . . . . C oben, C links x 3, C rechts, C unten x 2

Danach sind alle Optionen aktiviert und können bequem ein- und ausgeschaltet werden.

NBA HANGTIME (USA)

VERSTECKTE SPIELER

Gebt einfach den Namen des jeweiligen Spielers ein und verwendet dann noch den vierstelligen Pincode.

Amrich - 2020	Jamie - 1000	Mdoc - 2099	North - 5050
Ahrdwy - 0000	Japple - 6660	Mednik - 6000	Patf - 2000
Bardo - 6000	Jason - 0720	Minife - 6000	Perry - 3500
Carlos - 1010	JC - 0000	Morris - 6000	Pippen - 0000
Daniel - 0604	Jigget - 1010	Mortal - 0004	Quin - 0330
Danr - 0000	Jfer - 0503	Munday - 5432	Root - 6000
Divita - 0201	Jonbey - 6000	MXV - 1014	Rodman - 0006
Eddie - 6213	Kemp - 0000	Nick - 7000	Shawn - 0123
Eugene - 6767	Kombat - 0004	Nfunk - 0101	Turmel - 0322
GHill - 0000	Marty - 1010	Nobud - 1010	

WAVE RACE 64 (D)

AUSSEHEN ÄNDERN

Mit diesem einfachen Trick kann man das Aussehen seines Fahrers verändern. Dazu muß man bei dem Bildschirm zur Auswahl des Charakters den Analog-Stick oder das graue Steuerkreuz nach oben drücken und halten. Nun ändert sich das Aussehen des Fahrers und sogar des Jet-Bikes. Sogar die Nummer des Fahrzeuges wird gewechselt.

STAR WARS - SHADOWS OF THE EMPIRE (D)

ALS AT-ST, WAMPA, STORM TROOPER SPIELEN

Starte ein neues Spiel und gibt den Namen „_Wampa__Stompa" ein. Der Name muß unbedingt genau so geschrieben werden, d. h. die Striche stellen Leerzeichen dar (erst eins, dann zwei), und mit der Schultertaste muß man zwischen Klein- und Großbuchstaben umschalten. Da einer der Tricks nur im mittleren Schwierigkeitsgrad funktioniert, solltest du diesen auchauswählen. Sobald dann das Spiel begonnen hat, gehst du zu den Optionen und stellst die Controller-Einstellungen auf „Traditional". Und jetzt wird's interessant:

AT-ST:

Sobald die AT-STs erscheinen (in der zweiten Runde in der „Schlacht von Hoth"), drückst du auf dem Steuerkreuz links und den rechten C-Knopf gleichzeitig. Sofort danach drückst du das Steuerkreuz nach oben und scrollst mit der rechten C-Taste durch die Kameraperspektiven, bis du den AT-ST siehst. Nun kannst du ihn mit dem Steuerkreuz bewegen und, wenn du nach oben drückst, feuern.

WAMPA: Bei „Flucht aus der Echo-Basis" drückst du rechts und den linken C-Knopf gleichzeitig. Genau danach oben drücken, mit dem rechten C-Knopf die Kameraperspektive bis zum Wampa wechseln, mit dem Steuerkreuz lenken und durch Drücken nach unten angreifen.

STORM TROOPER: Ebenfalls in diesem Level kannst du auch rechts und den rechten C-Knopf gleichzeitig drücken. Genau danach oben drücken, dann wieder mit dem rechten C-Knopf die Kamera wechseln (bis zum Storm Trooper) und dann mit dem Steuerkreuz lenken und durch Drücken nach unten angreifen.

Um wieder zum eigentlichen Spielcharakter und zurück wechseln zu können, drückt ihr den rechten C-Knopf. Sollte der Wampa oder AT-ST oder Storm Trooper erledigt werden, so könnte ihr den Trick einfach wiederholen und einen neuen anwählen. Mit dem AT-ST kann man Rebellenschiffe abschießen und mit dem Storm Trooper Wampas und andere Soldaten beschießen. Die Charaktere können aber leider nicht springen oder Türen öffnen.

WAFFE VERSTÄRKEN

Du mußt deinen Namen nur als „_Jabba" eingeben und dann den JEDI-Schwierigkeitsgrad anwählen. Achte dabei darauf, daß sich am Anfang ein Leerzeichen befindet und das „J" auch wirklich groß geschrieben wird, dann sollte deine Waffe um ein Vielfaches verstärkt sein, und schon ein Schuß reicht nun aus, um einen Storm Trooper zu beseitigen.

Alle Sterne in den Kursen 7 bis 11

SUPER MARIO 64

In der aktuellen, vorletzten Folge unserer Super Mario 64-Komplettlösung stoßen wir endlich in die letzten Stages des Spiels vor und stellen uns der großen Herausforderung mit Bowser. Wenn ihr die Prinzessin befreien wollt, müßt ihr einfach weiterlesen.

Kurs 7: Lava Lagune

Vom Eingang des Schlosses aus gehst du durch eine der Holztüren links und rechts der großen roten Treppe. Steige die Stufen ganz hinunter und durchschreite die Tür dort, folge dem Weg durch den Tunnel auf die andere Seite und gehe durch die Tür, um in die Abwasserkanäle zu gelangen.

Stern 1: Werfe Big Bully in die Lava!

Am Beginn dieses Kurses drehst du dich herum und führst einen Weitsprung zu der Insel mit dem roten Schalter aus. Aktiviere den Schalter, hebe die Flügelkappe auf und springe dreimal, um dich in die Lüfte zu erheben. Fliege zurück in den Level, auf die Plattform mit Big Bob-omb. Werfe ihn herunter, um über die Stufen an den nahegelegenen Sims zu gelangen. Klettere schnell hoch, denn die Stufen brechen unter dir weg, und hole dir den Stern von dem Sims.

Stern 2: Werfe die Bullies in die Lava!

Wie beim vorhergehenden Stern springst du zu der Plattform mit dem roten Schalter und holst dir die Flügelkappe. Diesmal mußt du jedoch zu der Plattform fliegen, die sich rechts von der mit dem ersten Stern befindet. Eventuell mußt du unterwegs eine kleine Verschnaufpause einlegen. Sobald du die Plattform erreicht hast, schubst du die drei Bob-ombs und dann den großen Bob-omb hinunter – dazu lockt man sie am besten an den Rand und springt dann auf sie. Danach erscheint in der Mitte der Plattform ein Stern für dich zum Einsammeln.

Stern 3: Finde die acht roten Münzen!

Hole dir die Flügelkappe von der Insel in der Nähe des Startpunktes und fliege von hier aus hoch zu dem großen Bowser-Verschiebepuzzle. Lande darauf und sammle die roten Münzen ein, die dort herumliegen. Das Puzzle bewegt sich unter dir, aber wenn du schnell genug bist, sollte es keine Probleme geben. Die Puzzle-Teile blitzen kurz auf, bevor sie sich bewegen, du bist also vorgewarnt. Wenn du alle Münzen beisammen hast, erscheint oben auf dem Puzzle ein Stern.

Stern 5: Erkunde den Vulkan!

Hole dir die Flügelkappe und fliege ins Zentrum des Vulkans. In der Mitte des Raums wirst du mit einem neuen Problem konfrontiert. Der Stern befindet sich an der Spitze des äußeren Weges – springe also von Plattform zu Plattform und folge dem Weg nach oben. Springe über die hohen Simse und zu den Stangen hinüber. Der nächste Abschnitt ist ziemlich frustrierend, aber wenn du deinen Blickwinkel richtig wählst, kannst du Mario gut drüber hinwegsteuern. Mario muß der Stange, auf die er springen muß, den Rücken zuwenden. Dann stellst du deinen Blickwinkel so ein, daß er mit der Stange und Mario auf einer Linie ist. Anschließend springst du – hoffentlich mit Erfolg! Begib dich auf die Plattform, die nach den Stangen folgt, und hole dir dort den Stern.

Stern 6: Gewinne im Vulkan an Höhe!

Begib dich wie vorhin in den Vulkan und springe diesmal auf die Plattform hinter dir und von dort aus auf die schwebende Plattform. Anschließend geht's weiter auf die Verbindungsplattform, und wenn du eine Stange siehst, springst du zu ihr hinüber, kletterst hoch und springst auf die darüberliegende Plattform oder Stange. Das ist schwierig und funktioniert am besten, wenn man erst dann auf die Plattform springt, wenn die Flammen an ihr vorbei sind. Von der Spitze der Stange führst du einen kleinen Sprung auf die darunterliegende Plattform aus und kletterst die nächste Stange hoch zu dem Sims, auf dem der Stern für dich bereitliegt.

Stern 7: Sammle 100 Münzen

8 rote Münzen
5 gelbe Münzen in dem Bild von Bowser
5 gelbe Münzen in Crazy Crate
18 gelbe Münzen durch Siege über Gegner
63 gelbe Münzen, die in der Gegend herumliegen
23 gelbe Münzen im Vulkan

Kurs 8: Wobiwaba-Wüste

Vom Eingang des Schlosses aus gehst du durch eine der Holztüren links oder rechts von der großen roten Treppe. Laufe die Treppe hinunter und dort durch die Tür, folge dem Weg durch den Tunnel auf die andere Seite und betrete dann durch die Tür die Abwasserkanäle. Gehe nach rechts und folge dem Weg zu dem Bild des Dämons. Marschiere links daran vorbei zu der Sackgasse. Hier befindet sich der Zugang zu Kurs 8 – springe durch die Wand am Ende, um ihn zu betreten.

Stern 1: Folge dem Riesengeier!

Vom Beginn des Kurses aus begibst du dich zu der zweistöckigen Steinkonstruktion und führst einen Backflip aufs Dach aus. Hole dir die Flügelkappe und fliege zu dem Raubvogel, der direkt vor der Steinkonstruktion einen Stern herumträgt. Stoße mit dem Raubvogel zusammen, damit er den Stern fallenläßt. Fliege auf die andere Seite der Pyramide, wo der Stern nun zwischen zwei Säulen für dich bereitliegt.

Stern 2: Bringe Licht ins Dunkel der Pyramide!

Hole dir die Flügelkappe von der Steinkonstruktion herunter und fliege zur Pyramide. Der Stern befindet sich in einer kleinen Nische ganz oben. Fliege hinein, um ihn dir zu holen.

Stern 3: Begebe dich In die Pyramide!

Hole dir die Flügelkappe von der Steinkonstruktion und fliege zu dem Eingang der Pyramide, der sich fast an deren Fuß und unter der Nische mit dem letzten Stern befindet. Sobald du die Pyramide betreten hast, läufst du ganz nach oben, wo du den Stern finden kannst. Der Weg ist relativ einfach zu absolvieren, du mußt lediglich ab und zu deinen Blickwinkel verändern und ein bißchen Geduld haben.

Stern 4: Lande auf allen vier Säulen!

Hole die Flügelmütze und fliege dann auf die vier Säulen hoch. Du solltest genau die Höhe der Säulen erreichen und dann auf sie draufschlittern. Drücke dann schnell den Jump-Button, um auf der Säule stehenzubleiben. Wenn du dies mit allen vier Säulen durchexerziert hast, öffnet sich die Spitze der Pyramide und gibt einen Eingang frei. Fliege hinein, und du landest auf einem vergitterten Aufzug. Warte, bis er ganz unten ankommt, und springe dann in den kleinen Gang an der Rückseite des Lifts. Gehe weiter bis zum Ende des Gangs und lasse dich in einen anderen Bereich hinabfallen. Renne zu dem grauen Podest und aktiviere auf der Rückseite die beiden Hände. Nun mußt du auf jede der beiden Hände schlagen, wenn sie gerade ihr Auge geöffnet haben. Um zu vermeiden, daß du Treffer einstecken mußt, rennst du im Kreis und schlägst zu, wenn du in einer Hand ein Auge siehst. Besiege die Hände und hole dir den Stern vom Podest.

Stern 5: Finde die acht roten Münzen!

Sammle die acht roten Münzen ein. Vier schweben in der Luft und lassen sich recht leicht finden, die anderen liegen auf dem Boden herum. Eine ist hinter dem Startpunkt an einer sehr engen Stelle in der Ecke des Levels, und eine andere findest du in der Oase, über der ein Raubvogel kreist – sei schnell und achte darauf, daß dir der Vogel nicht deine Mütze wegschnappt.

Stern 7: Sammle 100 Münzen

8 rote Münzen
10 gelbe Münzen in Crazy Crates

Stern 6: Löse das Pyramidenpuzzle!

Hole dir die Flügelmütze und fliege zum Eingang der Pyramide. Betrete sie und arbeite dich nach oben zu der Stelle vor, an der der Sandfluß beginnt. Lasse dich auf den Sims hinunterfallen und nimm dabei die Münze mit. Es gibt zwei weitere Vorsprünge mit Münzen darauf, die du einsammeln solltest. Dann setzt du deinen Weg nach unten durch den Sand fort, um noch einmal zwei Münzen zu finden. Danach erscheint ein Stern am Ende des Sandflusses.

3 gelbe Münzen in Holzkisten
22 gelbe Münzen beim Sieg über Gegner
14 gelbe Münzen, die in der Gegend herumliegen
65 Münzen in der Pyramide

Kurs 9: Wilde Wasserwerft

Vom Eingang des Schlosses aus gehst du durch eine der Türen, die sich links und rechts von der großen roten Treppe befinden. Marschiere die rote Treppe dort hinunter und gehe durch die Tür unten. Wende dich nach links und gehe durch die Tür mit dem großen Stern. Springe ins Wasser, um in den nächsten Korridor zu gelangen.

Stern 1: Entere Bowsers U-Boot!

Schwimme hinunter und durch den Tunnel nahe dem Grund des Wasserlochs. Folge dem Tunnel, bis du in ein großes Wasserbecken mit einem U-Boot kommst. Begib dich zu dem Vorsprung auf der gegenüberliegenden Seite und benutze den Weg, um zu dem violetten Schalter zu gelangen. Dieser aktiviert eine Brücke, über die du dich zu dem U-Boot vorarbeiten und dir den darauf liegenden Stern holen kannst.

Stern 2: Die Truhen!

Nachdem du dich in das Wasserloch hast fallen lassen, mußt du nun die Kisten in der richtigen Reihenfolge öffnen. Zuerst machst du die auf, die der Muschel am nächsten ist, und anschließend die neben dem Tunneleingang. Von den beiden verbleibenden öffnest du zunächst diejenige, die vom Whirlpool am weitesten entfernt ist, und dann die neben dem Whirlpool. Wenn alle Kisten offen sind, erscheint ein Stern.

Stern 3: Springe zu den roten Münzen!

Um diesen Stern einsacken zu können, mußt du erst Bowser im Feuermeer besiegt haben. Man gelangt dorthin, indem man in das Loch im Boden direkt vor dem Zugang zu Kurs 9 springt. Letzterer wird sichtbar, wenn man den ersten Kurs 9-Stern eingesammelt hat. Lies dir den betreffenden Abschnitt in unserer Lösung durch, um zu erfahren, wie man Bowser besiegen kann. An die roten Sterne kommst du heran, wenn du durch das Wasser mit dem U-Boot schwimmst und wieder den violetten Schalter betätigst. Diesmal jedoch rennst du weiter an der Brücke zum U-Boot vorbei und auf eine weitere, etwas höhergelegene Brücke. Springe hier schnell hoch und benutze die gestreiften Stangen, um an die roten Münzen heranzukommen. Wenn du alle acht Münzen hast, erscheint ein Stern auf der Plattform, die dem violetten Schalter unten am nächsten ist.

Stern 4: Schwimme durch die Ringe!

Durchschwimme das Wasser mit dem U-Boot, und wenn du in den Raum gelangst, siehst du Ringe auf der Wasseroberfläche entlangtreiben. Du mußt Mario direkt über diesen Ringen plazieren, dann nach unten schwimmen und fünf von diesen Ringen in einer Reihe durchqueren. Wenn du einen verfehlst, mußt du noch einmal von vorne anfangen. Dann begibst du dich auf den Vorsprung mit dem violetten Schalter und marschierst noch ein Stück weiter, um die Metallkappe zu holen. Springe ins Wasser und arbeite dich zu dem Stern vor, der sich direkt unter den Ringen befindet.

Stern 5: Folge dem Fisch!

In dem Raum mit Wasser, in dem du nun landest, folgst du dem Manta Ray-Fisch und schwimmst durch die fünf hintereinanderliegenden Ringe, die er hinterläßt. Danach erscheint ein Stern über dem Whirlpool in der Mitte. Gehe nicht zu nah an den Wasserwirbel heran, sonst wirst du in die Tiefe gezogen.

Stern 6: Vereine die Mützen!

Begib dich zu dem Raum mit dem U-Boot und dann zu den Mützenschaltern. Hole dir die Tarnkappe und tauche ins Wasser ab. Nun schwimmst du schnell zu dem eingesperrten Stern am Grunde des Wassers direkt beim Raumeingang. Schwimme durch den Käfig und sammle dabei den Stern ein.

Stern 7: Sammle 100 Münzen

Erster Wasserraum
42 gelbe Münzen, die in der Gegend herumliegen
Zweiter Wasserraum
8 rote Münzen
6 blaue Münzen
18 gelbe Münzen, die in der Gegend herumliegen

Kurs 10: Frostbeulen-Frust

Vom Eingang des Schlosses aus gehst du auf die große Treppe zu und durch die große Tür direkt vor dir. Du mußt Bowser in dem Feuermeer besiegen, um den Schlüssel zu bekommen, und dann auf die Treppe dahinter zulaufen. Wende dich nach rechts und gehe durch die Tür, die fast genau gegenüber in der Wand etwas zurückgesetzt ist. Gehe geradeaus auf die große Spiegelwand zu, dann nach links und springe in die erste große leere Mauer auf der linken Seite, um auf Kurs 10 zu gelangen.

Stern 1: Erklimme den Kopf!

Vom Startpunkt des Kurses aus rennst du geradeaus auf den Schneehügel zu und führst oben einen dreifachen Sprung über den Zaun aus. Versuche, mit dem zweiten Sprung den Fuß des Abhangs anzuvisieren. Das ist schwierig, aber immer noch einfacher als die anderen Routen. Sobald du dich am oberen Ende des Abhangs befindest, folgst du dem Weg nach oben zu dem Pinguin und einem großen Schneemann, der viel Wind macht. Du mußt über die Eisbrücke gelangen, ohne heruntergeblasen zu werden. Dazu gibt es zwei Möglichkeiten: Entweder läuft man neben dem Pinguin her, wenn er die Brücke überquert, und benutzt ihn als eine Art Schild. Das ist tückisch, denn der Pinguin bewegt sich nicht immer mit derselben Geschwindigkeit. Die andere Möglichkeit besteht darin, einen Doppelsprung auf der Stelle auszuführen, um auf den Pinguin zu hüpfen, wenn er gerade die Brücke erreicht. Sobald du auf seinem Kopf sitzt, bist du in Sicherheit vor den eisigen Winden. Auf dem Holzweg auf der anderen Seite kannst du dann wieder von dem Pinguin herunterspringen. Danach kletterst du auf den Kopf des Schneemanns und holst dir dort den Stern.

Stern 2: Spiele mit Bad Bully!

Gehe vom Startpunkt aus nach rechts und zu dem zugeforenen See, auf dem der Big Bully sitzt. Du mußt den Bully von der Plattform schubsen, um an den Stern heranzukommen. Am besten ist es, einen Stomp nach dem anderen auszuführen, wenn der Bully sich nähert, und ihn nach Möglichkeit erst einmal an den Rand der Plattform zu locken.

Stern 3: Wage dich ins Eis!

Begib dich zu dem Eisgebäude in der Nähe des Startpunkts und springe in den ersten Stock. Dann führst du einen Doppelsprung auf den darüberliegenden Sims und dann ganz nach oben aus. Lasse dich in die Mitte des Blocks fallen, um den Stern zu holen.

Stern 4: Gehe Zum Eissee!

Gehe nach rechts und auf die gegenüberliegende Seite des Kurses zu einem großen, zufrierenden Teich. Springe auf den langen Weg in der Mitte und begib dich an dessen Rand. Warte, bis der wirbelnde Gegner aus dem Wasser auftaucht und springe darauf. Wenn sich Mario im Kreis dreht, steuerst du ihn zu der entfernten Steinmauer, um über sie drüberzuschweben und zu zwei Ausrufezeichen zu gelangen. In der Nähe des Kursbeginns erscheint ein Stern.

Stern 5: Finde die acht roten Münzen!

Begib dich wieder zu den beiden Ausrufezeichen, die du schon vom letzten Stern her kennst, und springe diesmal in die rechte Box. Daraufhin kommt ein Koopa-Panzer zum Vorschein. Springe darauf, um im Level herumzusurfen und die roten Münzen aufzusammeln. Du brauchst den Panzer zwar nicht unbedingt, aber mit ihm geht es viel schneller und sicherer. Vier Münzen befinden sich auf dem Sims in der Nähe des Panzers, zwei liegen in dem zugefrorenen Teich und zwei weitere einfach so in der Gegend herum. Der Stern erscheint in der Nähe des Kursanfangs.

Stern 6: Schaue im Iglu nach!

Wie beim ersten Stern führst du an dem Schnee-Abhang am Anfang einen dreifachen Sprung nach oben aus und passierst den großen Schneemann mit Hilfe des Pinguins. Sobald du dich auf dem Holzweg auf der anderen Seite befindest, wendest du dich dem Schneemann zu, stellst dich an den Rand des Vorsprungs und schaust nach unten. Du siehst ein kleines Iglu – lasse dich hinabfallen und gehe hinein. Innen befindet sich ein kleines Eislabyrinth, und du mußt dich zur äußeren rechten Ecke vorarbeiten. Hier siehst du einen Schalter für die Tarnkappe. Führe einen doppelten Sprung aus und klettere die Wand hoch, um dir die Tarnkappe zu holen. Dann rennst du durch die Eismauern zu dem Stern, der sich auf einem kleinen Sims nahe dem Iglu-Eingang befindet.

Stern 7: Sammle 100 Münzen

8 rote Münzen
48 gelbe Münzen, indem man Gegner besiegt
15 gelbe Münzen, die in der Gegend herumliegen
38 gelbe Münzen im Iglu

Kurs 11: Atlantis Aquaria

Vom Eingang des Schlosses aus gehst du auf die Treppe zu und durch die Tür am oberen Ende der folgenden Treppe. Nun betrittst du das Bild mit den Schlittschuhläufern.

Stern 1: Folge den blauen Pfeilen!

Drehe dich am Sterntpunkt um und springe auf den Pier hinter dir. Gehe vor bis an dessen Ende und drücke den violetten Schalter – es kommen ein paar Plattformen zum Vorschein, die du benutzt, um den Betonvorsprung zu erreichen. Berühre dort den bunten Diamanten – daraufhin steigt der Wasserspiegel. Schwimme zu den schwebenden Holzplattformen, springe auf die Backsteinplattformen und anschließend auf die kleinen Richtungsplattformen. Die Pfeile darauf deuten die Richtung an, in der du dich bewegst. Arbeite dich zu dem gegenüberliegenden Sims mit dem Ausrufezeichen vor. Springe darauf, um den ersten Stern zu bekommen.

Stern 2: Suche nach der Spitze der Stadt!

Springe ins Wasser und schwimme zu der Rampe, die vor dir liegt. Klettere auf die darüberliegende Plattform und schiebe sie nach rechts zu einem höhergelegenen Sims. Benutze den Block als Stufe zu den Vorsprüngen und führe dann einen doppelten Sprung vom rechten Sims herunter aus, um ganz nach oben zu kommen. Laufe an dem Gegner vorbei auf die hölzerne Planke. Marschiere vorsichtig zur nächsten Plattform und dann auf die rotierende Plattform. Springe nun zu der Box mit dem Ausrufezeichen, die den Stern enthält.

Stern 3: Erforsche die Höhen und Tiefen!

Um diesen Stern zu erhaschen, mußt du fünf geheime Boxen aktivieren. Zunächst schwimmst du nach vorne und nach unten zu dem Kristall am Grund des Wassers. Dann begibst du dich auf die andere Seite und schiebst den Block zu dem schwebenden Ausrufezeichen – nebenbei kommt dabei die erste geheime Box zum Vorschein. Springe darauf und aktiviere das Ausrufezeichen, um die zweite Geheimbox freizulegen. Springe auf die darüberliegende Plattform und schiebe den Block in die Wand, um an die dritte Geheimbox heranzukommen. Dann benutzt du die Heave-Hos, um auf die zweite Plattform von oben zu kommen, und führe einen doppelten Sprung auf die Säule mit der herumkreisenden Silberkugel aus. Springe in die Box, um das vierte Geheimnis zu enthüllen, und gehe dann hinüber zur Ecke der Plattform. Drücke den violetten Schalter, damit die Treppe nach oben erscheint, und benutze diese, um auf den Käfig und zum letzten Geheimnis zu gelangen. Springe zu dem Sims gegenüber dem Käfig und marschiere den Abhang rechts davon hinunter, um einen Kristall zu aktivieren und den Wasserspiegel anzuheben. Schwimme zum Pier und hole dir dort den Stern.

Stern 4: Beeile dich-Expressaufzug!

Lasse das Wasser abfließen und arbeite dich zu dem Käfig mit dem Stern vor. Lasse dich von der Rückseite des Käfigs hinabfallen und begib dich auf die rechte Seite des hölzernen Vorsprungs. Dieser Teil funktioniert wie ein Aufzug – springe etwa auf halber Höhe ab und zerschlage unten den Block, so daß du den Käfig betreten kannst. Wenn der Aufzug dich erreicht, springst du zu ihm hoch und fährst nach oben zum Stern.

Stern 5: Finde die acht roten Münzen!

Du mußt hier deine Strategie planen, bevor du den Kurs betrittst. Ein guter Trick, den man kennen sollte: Je nachdem, wie hoch du auf dem Bild des Kurses einsteigst, ist der Wasserspiegel entweder höher oder niedriger. Um an diesen Stern heranzukommen, mußt du nach oben rennen und einen zwei- oder dreifachen Sprung ausführen, wenn du das Bild betrittst, denn der Wasserspiegel muß sehr hoch sein. Wenn dir das gelingt, kannst du in den vergitterten Bereich oben rechts schwimmen und nach oben in den Käfig springen. Schwimme hinunter und folge dem Tunnel, bis du in eine kleine Stadt kommst. Schwimme unter dem Eingang in die Stadt und berühre hier den Kristall, um das Wasser abfließen zu lassen. Sieben der roten Münzen befinden sich in Blöcken auf den Häusern. Springe von Mauer zu Mauer, um aufs Dach zu gelangen. Zerschlage die Kisten, um an die Münzen heranzukommen. Die letzte rote Münze befindet sich oben auf dem kirchenartigen Gebäude. Führe einen Backflip aus, um sie einzusammeln, und hole dir den Stern, der in der Kirche zum Vorschein kommt.

Stern 6: Beachte das Zeitlimit!

Begib dich wieder in die kleine Stadt wie beim fünften Stern und lasse noch mal das Wasser ablaufen. Dann holst du dir die Tarnkappe aus dem hinteren Teil der Stadt und rennst in der äußersten linken Ecke in einen vergitterten Bereich. Warte, bis die Wirkung der Tarnkappe nachläßt, und springe über die Mauern auf die graue Säule in der Ecke. Von hier aus arbeitest du dich zu dem Stern ganz oben hoch.

Stern 7: Sammle 100 Münzen

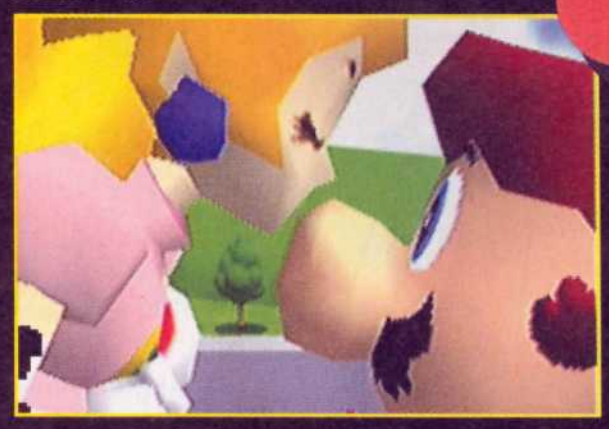
8 rote Münzen
36 gelbe Münzen in Ausrufezeichen-Boxen
15 gelbe Münzen in Holzkisten
11 gelbe Münzen, indem man Gegner besiegt
6 blaue Münzen
18 gelbe Münzen, die in der Gegend herumliegen
37 Münzen in der kleinen Stadt

Besiege Bowser Fire In The Sky

Nun ist der Zeitpunkt gekommen, in dem das N64-Joypad seine wahren Qualitäten beweisen kann, denn der analoge Joystick ist unentbehrlich, wenn man Bowser erledigen will. Bowser Fire in the Sky erreicht man durch das Loch unmittelbar vor dem 9. Kurs und sobald man den ersten Stern dieses Kurses eingesammelt hat. Springe in das Loch und begib dich zur Kampfarena. Dort triffst du auf Bowser höchstpersönlich, er ist groß wie ein Elephant. Greif dir Bowser beim Schwanz und werfe ihn auf eine der Bomben, die in der Arena verteilt sind. Bleibe ständig in Bewegung und halte dich am Rand der Arena in der Nähe einer Bombe auf, das erleichtert dir die Arbeit ungemein. Bowser greift dich auf mehrere Arten an und stampft beispielsweise in der Arena herum, so daß diese sich neigt. Wenn dies passiert, rennst du an die höchste Stelle der Arena und paßt auf, daß du nicht abrutschst. Zuweilen rennt Bowser auf dich zu und zeigt dir so seinen Schwachpunkt – führe einfach einen Backflip über ihn hinweg aus und schnappe dir seinen Schwanz beim Landen. Mißlingt dir das, steckst du den Schlag weg, rennst um Bowser herum und greifst den Schwanz. Schleudere ihn herum, und wenn du in der Nähe einer Bombe bist, wirfst du ihn direkt drauf. Stehst du nicht neben einer Bombe, mußt du ihn noch kräftiger in der Gegend herumschleudern und besser zielen. Glücklicherweise reicht es, wenn man es ein einzigesmal schafft, um Bowser zu besiegen und einen großen Schlüssel zu ergattern. Dieser ermöglicht dir den Zutritt zu den Kursen ab Nr. 10.

Besiege Bowser In The Sky: Das Finale

Jetzt gilt es, den letzten Kampf gegen Bowser aufzunehmen und ihn wie zuvor nacheinander auf drei Bomben zu werfen. Hast du Bowser zweimal mit den Bomben getroffen, verwandelt sich die Arena in einen kleineren Stern, der dir weniger Bewegungsfreiheit läßt. Trotzdem brauchst du deine Taktik nicht zu ändern. Mit der Stomp-Attacke bringt Bowser die Arena zum Zittern – überspringe die Schockwellen, wenn du Schaden vermeiden willst. Bist du verletzt worden, wartest du, bis Bowser Feuer speit, und sammelst die Münzen ein, die danach plötzlich erscheinen. Wenn du ein Leben verlierst, tauchst du außerhalb der Arena wieder auf. Hole dir das Extraleben, das immer hinter der ganz linken Säule auf dich wartet. Betrachte das Geschehen aus der Distanz, so daß du Flammen und Schockwellen ausweichen kannst. Zoome heran, wenn du Bowser am Schwanz erwischt hast. Mit ein wenig Glück wirst du so bald die Prinzessin küssen können!

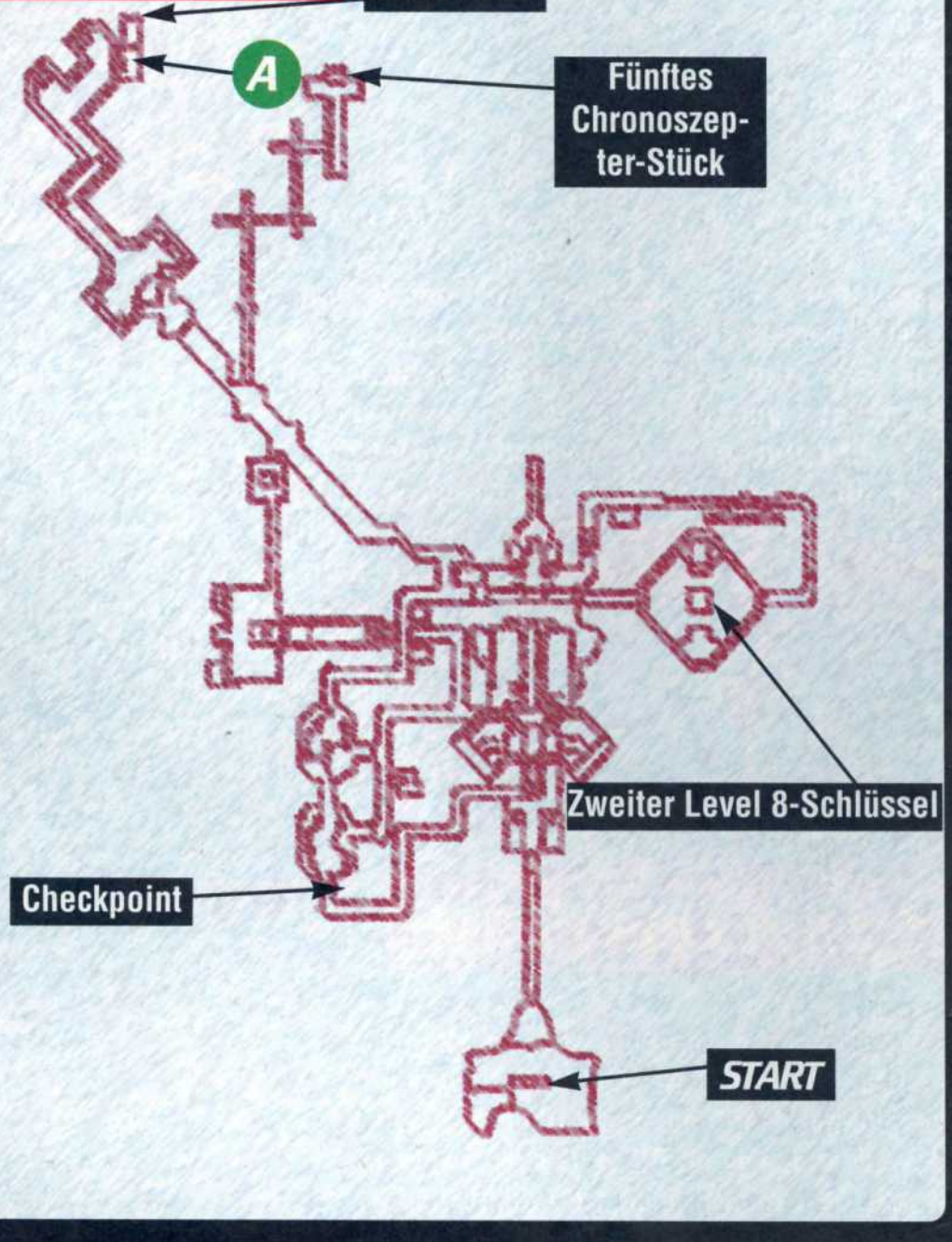


Level 5 bis 8 und der Endgegner

TUROK: DINOSAUR HUNTER

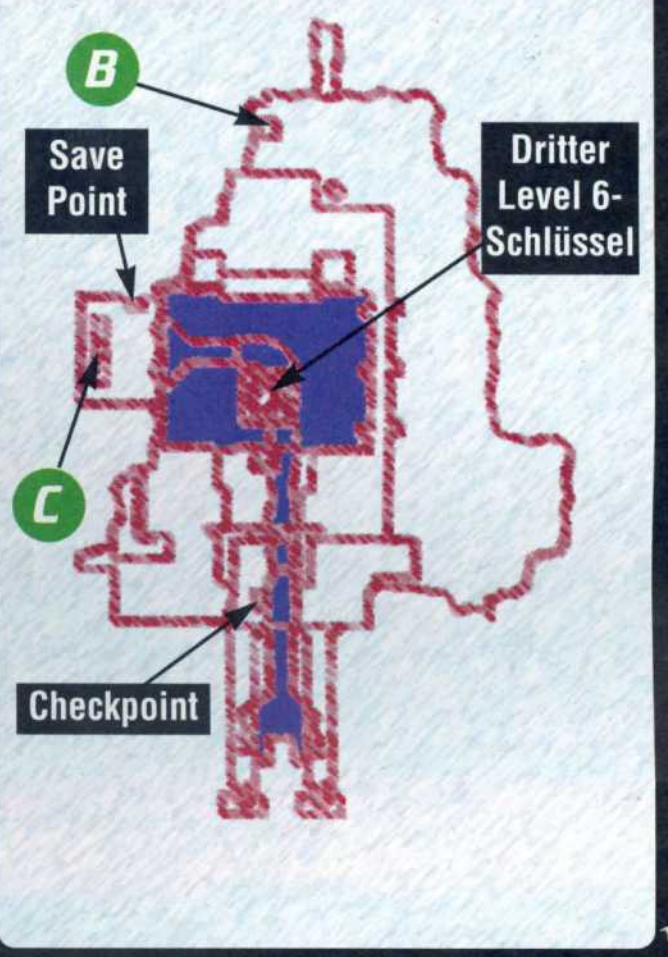
Nun nähern wir uns endlich dem Ende des Spieles und müssen noch die ultimative Herausforderung durch T-Rex und den Campaigner bestehen. Im März'98 geht es dann mit Turok 2 weiter....

Level 5 Karte 1

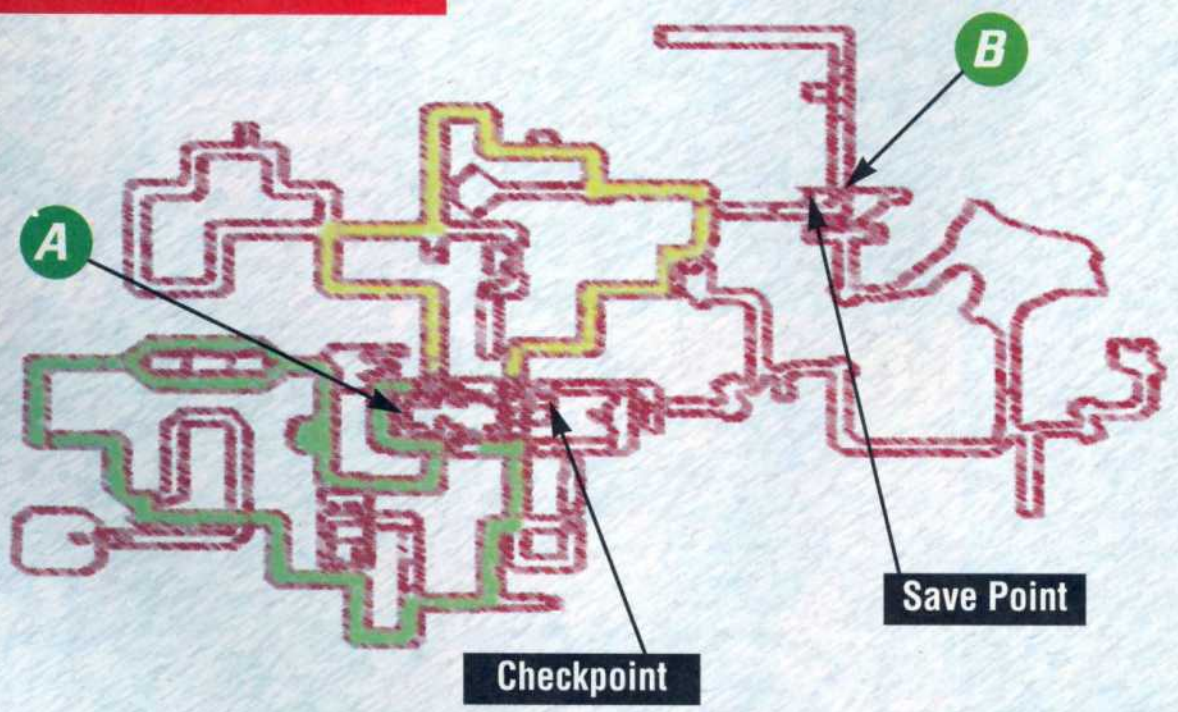


LEVEL 5: The Catacomb

Level 5 Karte 3



Level 5 Karte 2



Level 5 Karte 4

Fünftes Chronoszepter-Stück

Vom Start aus gehst du die Stufen vor dir hinunter, bis du zu zwei Schaltern gelangst. Hier wendest du dich nach links und nimmst dann die erste Abzweigung rechts. Folge diesem Weg bis zum Ende und zu einem weiteren Schalter. Steige darauf und schwimme durch das braune Wasser. Wende dich einmal nach rechts, sobald du auf der gegenüberliegenden Seite wieder an Land gekommen bist. Folge der Mauer rechts, in der du ein kleines Loch findest, das dich in einen weiteren Raum führt. Dort wartet wieder ein Schalter auf dich. Steige darauf, um eine Tür zu öffnen. Gehe hindurch und den Gang links entlang, dann ein Stück weiter. Auf der rechten Seite findest du ein weiteres kleines Loch. Gehe hindurch, um in den Raum mit dem Hohepriester zu gelangen. Besiege ihn und gehe dann bis zum Ende der Halle, wo du das fünfte Chronoszepter-Stück findest. Den Hohepriester erledigt man relativ schnell mit der kraftvollsten Waffe, die man zur Verfügung hat – stelle also sicher, daß du genügend Munition dabei hast.

Haupt-Schalterraum

Vom Start aus gehst du die Stufen hinunter zu den beiden Schaltern. Wende dich nach links, gehe geradeaus und nimm die erste Abzweigung rechts. Setze deinen Weg zu dem Schalter am Ende fort und trete auf ihn. Gehe weiter durch die Tür, die sich nun öffnet, durchquere das Wasser und wende dich anschließend nach rechts. Marschiere weiter an der rechten Wand entlang, bis du ein kleines Loch findest. Krieche hindurch und steige auf den Schalter in dem Raum auf der anderen Seite. Setze deinen Weg durch den nun freistehenden Gang nach unten fort und folge der linken Mauer. Steige die Treppe hinunter und betrete den nächsten Raum. Klettere hier die Stufen zu dem schmalen oberen Gang hoch, wende dich nach links und folge dem Weg, bis du zu deiner Rechten eine Tür siehst. Gehe hindurch und klettere die Wand links zum ersten Savepoint hoch. Dann drehst du dich um und springst hinunter auf den Teleporter A, der sich auf der Säule befindet. So gelangst du in den Haupt-Schalterraum auf der zweiten Karte. Nun mußt du die drei Schalter betätigen, um weitermachen zu können.

Erster Schalter

Nachdem du dich zu dem Schalterraum teleportieren hast lassen, gehst du die vor dir liegende Treppe hinunter und aktivierst unten den ersten Schalter.

Zweiter Schalter

Vom Eingang des Haupt-Schalterraums aus steuerst du die Mitte des Raums an und wendest dich dann nach links. Steige auf den vor dir liegenden Schalter, um die Tür zu öffnen, und dann betätigst du einen zweiten, um zwei Türen aufzumachen. Gehe weiter durch die Tür, die direkt vor dir liegt, und folge dem gelben Weg auf der zweiten Karte. Du kehrst nun wieder zu dem Schalterraum zurück, um den dritten Schalter zu finden. Steige darauf und begib dich zurück zum Eingang des Raums. Setze deinen Weg fort, indem du über die Säulen springst – wenn du ins Wasser fällst, gibt es einen Sims, auf den du springen mußt, um noch einmal davonzukommen.

Dritter Level 6-Schlüssel

Erst mußt du die drei Schalter in dem Haupt-Schalterraum aktiviert haben. Danach durchquerst du den Raum, indem du über die Säulen springst, die sich nun erhoben haben. Gehe weiter geradeaus und passiere den Checkpoint, indem du unterwegs auf einen Schalter trittst. Betrete die Höhle, die nun plötzlich auftaucht, und begib dich in den großen, weiten Raum. Verlasse ihn oben links und folge dem Gang zu dem zweiten Savepoint. Nimm den Teleporter B, um auf Karte 3 zu gelangen, und gehe den Hügel hinunter. Laufe weiter auf der Wiese entlang, bis du zu einem weiteren Checkpoint gelangst, und anschließend marschierst du geradeaus zu einer kleinen Treppe. Klettere hoch und springe auf der anderen Seite ins Wasser. Schwimme zur mittleren Säule und klettere an der Seite, an der die Backsteine hervorstehen, nach oben. Oben auf der Säule findest du den dritten Level 6-Schlüssel.

Zweiter Level 8-Schlüssel

Vom Start aus gehst du die Treppe hinunter zu den beiden Schaltern. Steige auf einen von beiden und betrete den dahinterliegenden Raum. Besiege den Hohepriester, damit sich die gegenüberliegende Tür öffnet. Gehe hindurch und die Treppe hoch. Lasse dich am Ende von dem Sims fallen und gehe geradeaus weiter, bis du zu einem weiteren Checkpoint gelangst. Nun mußt du zwei Pfade aus Holzbalken überwinden, um sicher auf die andere Seite zu gelangen. Wenn du abstürzt, kehrst du in den Raum mit dem ersten Balkenweg zurück und springst auf die kleine Plattform, die sich auf- und abbewegt.

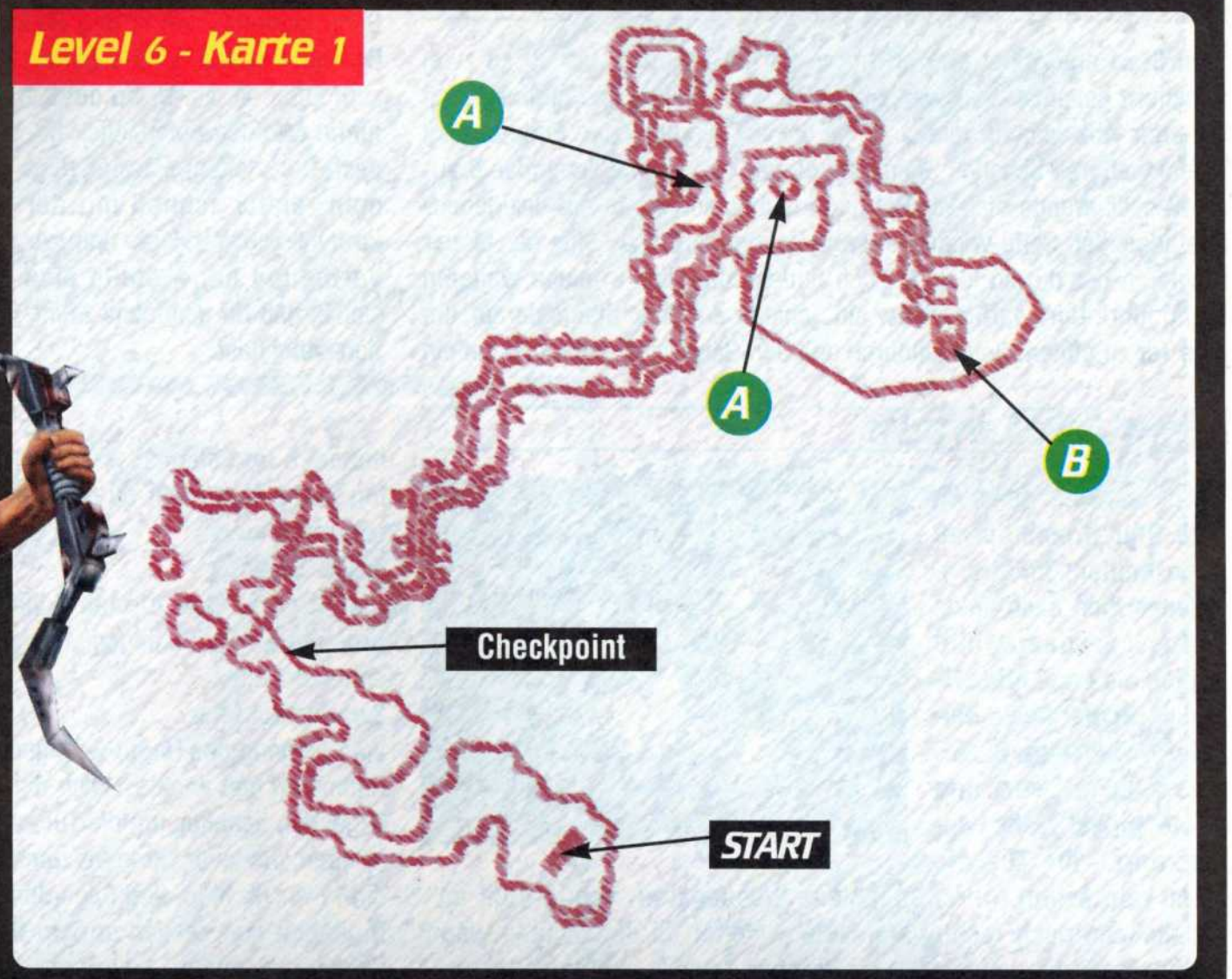
Folge dem Weg auf die andere Seite und besiege den Hohepriester am Ende, um an den zweiten Level 8-Schlüssel in der Mitte des Raums heranzukommen.

Dritter Level 8-Schlüssel

Nachdem du den dritten Level 6-Schlüssel eingesammelt hast, springst du von der Plattform aus nach unten auf den Schalter, der sich auf einer Säule befindet. Daraufhin öffnet sich im Süden ein Tor und läßt das Wasser abfließen. Durchschreite das Tor und gehe die Rampe zur anderen Seite hinunter. Halte Ausschau nach einem Loch links in der hinteren Wand und krieche hindurch, bis du in einen mit Wasser gefüllten Raum kommst. Schwimme ganz nach unten und gehe dabei den Stacheln aus dem Weg. Durchquere unten den Durchgang, der dich zum dritten Savepoint und zu Portal C führt, das dich auf Karte 4 bringt. Hier bekommst du es mit einem Rochen zu tun. Besiege ihn und hole dir aus der Mitte des Raums den Schlüssel.

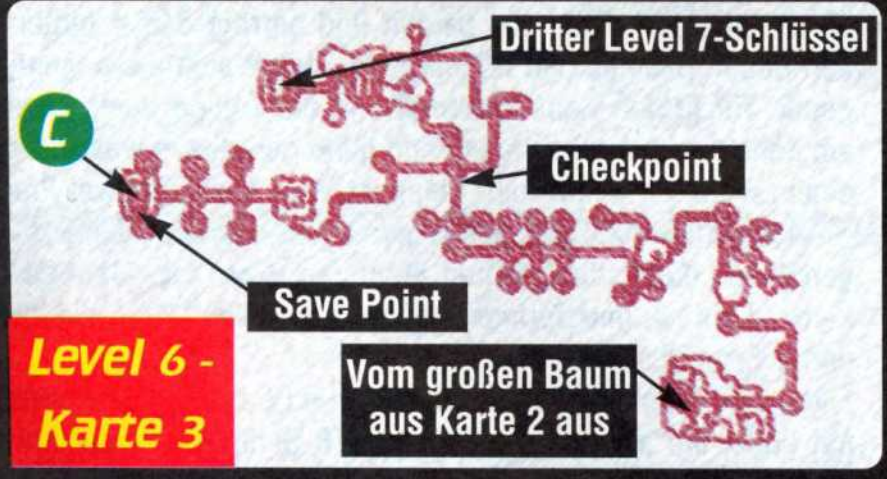
LEVEL 6: THE TREE-TOP VILLAGE

Level 6 - Karte 1

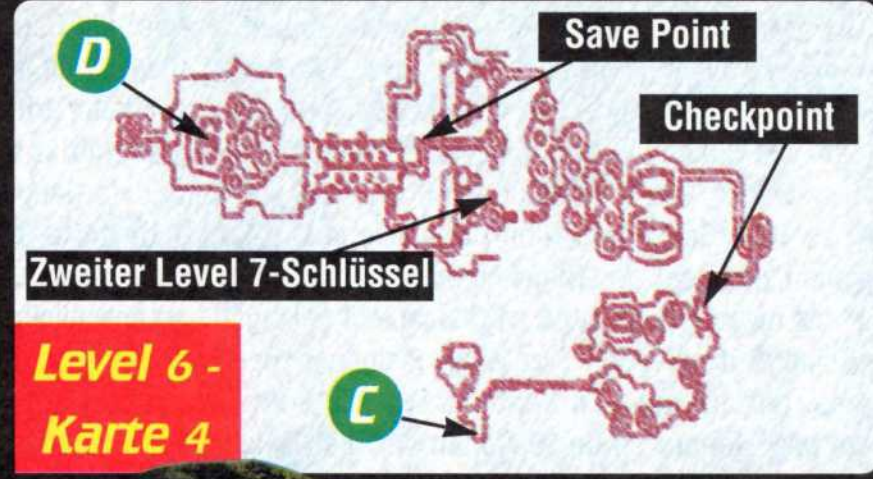


Level 6 - Karte 2

Level 6 - Karte 3



Level 6 - Karte 4

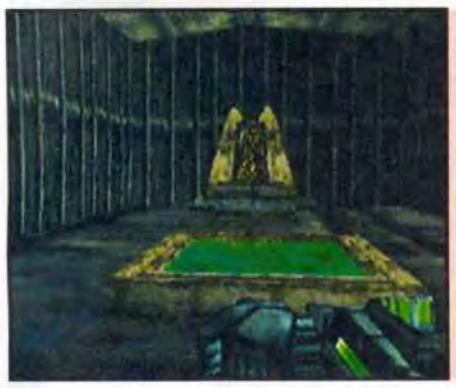


Level 6 - Karte 5

Erster Savepoint

Vom Start aus passierst du den ersten Checkpoint und hältst dich auf der rechten Seite des Weges. Lasse dich von der Klippe auf die darunterliegende Plattform fallen. Benutze die Karte und springe von Sims zu Sims, bis du zum Teleporter A gelangst. Du tauchst dann wieder auf einem anderen Sims auf – laufe um diesen herum und bis zum Eingang einer Höhle. Durchquere sie und besiege am Ende die Wache. Dann springst du von Plattform zu Plattform, bis du Teleporter B erreichst. Dieser bringt dich auf die zweite Karte. Von hier aus springst du auf den unteren Sims und von dort aus ins Wasser. Schwimme ganz bis zum Ende um die zahlreichen Plattformen herum. Am anderen Ende verläßt du das Wasser und kletterst auf eine Plattform. Setze dort deinen Weg fort, um zum ersten Savepoint zu gelangen.

Zweiter Savepoint



Vom ersten Savepoint aus kehrst du zum Wasser zurück und schwimmst zu dem großen Baum, der auf der Karte verzeichnet ist. Klettere innen im Baum hoch zu dem Weg oben und auf die dritte Karte. Folge dem hölzernen Weg, bis du zu dem Hohepriester gelangst. Besiege ihn, damit die Balkenkonstruktion, die dir den Weg versperrt, verschwindet. Gehe hindurch und passiere den Checkpoint. Dann wendest du dich sofort nach links, bis du zu ein paar Säulen kommst. Du mußt sie überspringen, während sie abgesenkt werden, um die Plattform oben zu erreichen. Lasse dich dort durch das Loch fallen und durchquere die Höhle. Setze deinen Weg über den hölzernen Pfad fort, bis du ein großes Gebäude erreichst. Betrete es, um den zweiten Savepoint zu finden.

Dritter Savepoint

Begib dich vom zweiten Savepoint aus zu Teleporter C, um auf die vierte Karte zu gelangen. Gehe geradeaus weiter und halte dich dicht an der rechten Wand. Benutze weiter den schmalen Pfad, bis der Vorsprung breiter wird und du einen Schalter erreichst. Betätige ihn und besiege die drei Pur-Lins, die dadurch freigesetzt werden. Gehe den Weg entlang, auf dem die Pur-Lins gekommen sind, und passiere den Checkpoint. Arbeite dich mit Hilfe der Karte durch ein Labyrinth, bis du die Höhle erreichst. Betrete sie, um den dritten Savepoint zu finden.

Erster Level 7-Schlüssel

Vom dritten Savepoint aus setzt du deinen Weg durch die Höhle fort zu einer Seilbrücke auf der anderen Seite. Überquere die Brücke und klettere den Hügel hoch. Betrete am Ende das große Gebäude, in dem sich der Teleporter D befindet, der dich auf Karte 5 bringt. Wenn du wieder auftauchst, befindest du dich in einer anderen Höhle. Bahne dir den Weg nach draußen und gehe weiter, bis du dem Hohepriester gegenüberstehst. Besiege ihn, um die Balkentür herabzulassen und den dahinterliegenden ersten Level 7-Schlüssel zu holen.

Sechstes Chronoszepter-Stück

Vom ersten Level 7-Schlüssel aus blickst du nach Osten, gehst den Hügel hinunter und an den drei Holzbauten vorbei, bis du zu der Seilbrücke kommst. Überquere diese und halte dich bei dem Portal ganz links, lasse dich von dem Sims fallen und springe nochmals nach links auf die Plattform mit dem sechsten Chronoszepter-Stück.

Zweiter Level 7-Schlüssel

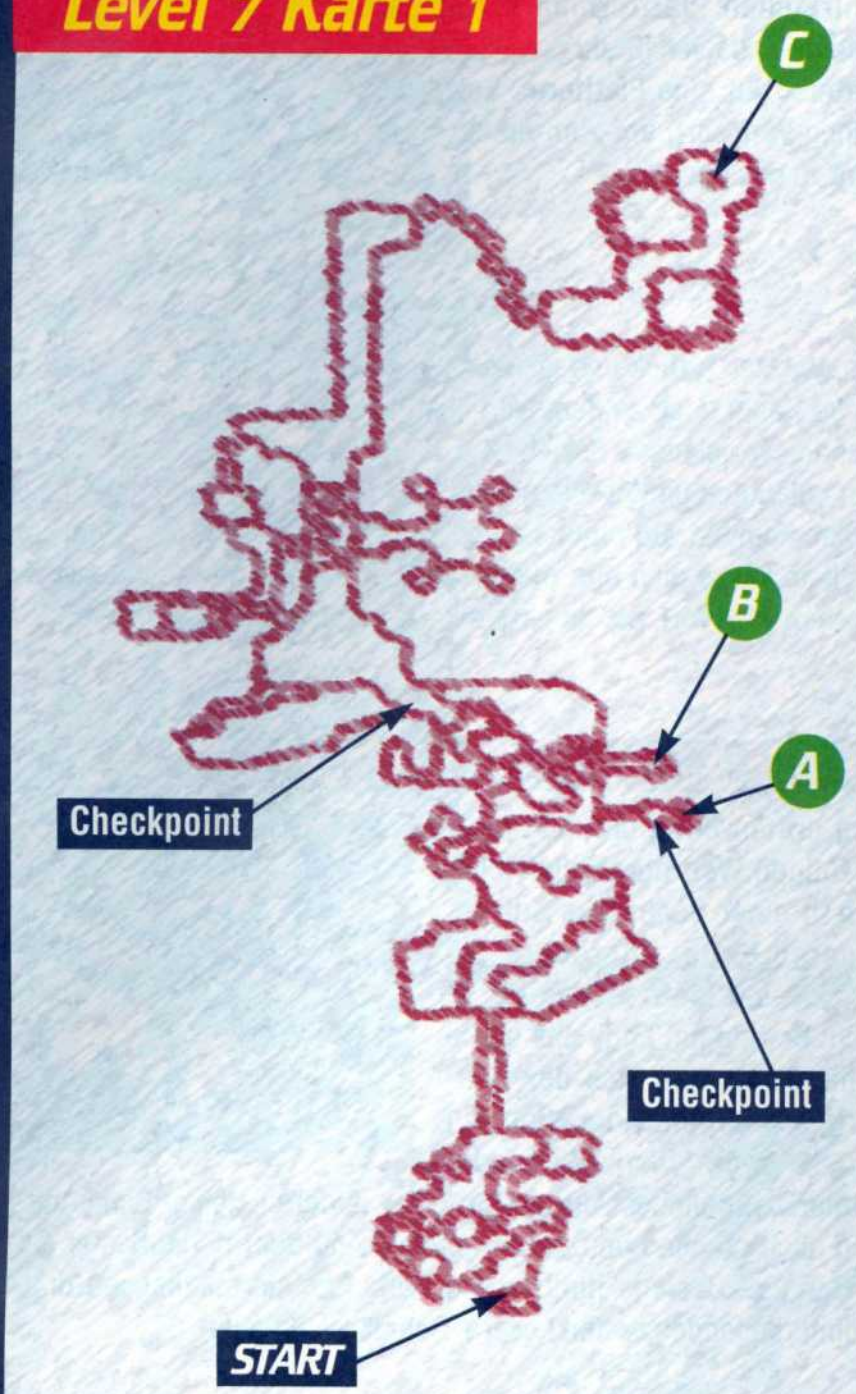
Vom dritten Savepoint aus setzt du deinen Weg durch die Höhle bis zu der Seilbrücke fort. Halte am Anfang der Brücke an und wende dich nach links. Dort befindet sich ein sehr dünner Vorsprung. Springe darauf und dann zu dem gegenüberliegenden Höhleneingang. Passiere den Durchgang und springe auf die nächste Plattform, wo du den zweiten Level 7-Schlüssel findest.

Dritter Level 7-Schlüssel

Vom ersten Savepoint aus kehrst du zum Wasser zurück und schwimmst zu dem großen Baum. Klettere in der Mitte des Baumes hoch und folge oben den Wegen, bis du zu einem Hohepriester gelangst, den du jetzt besiegen mußt, falls du es nicht bereits vorher getan hast. Gehe weiter, bis du einen Checkpoint erreichst, und wende dich nach rechts. Marschiere zu der großen Hütte am Ende des Weges. Drinnen findest du den dritten Level 7-Schlüssel.

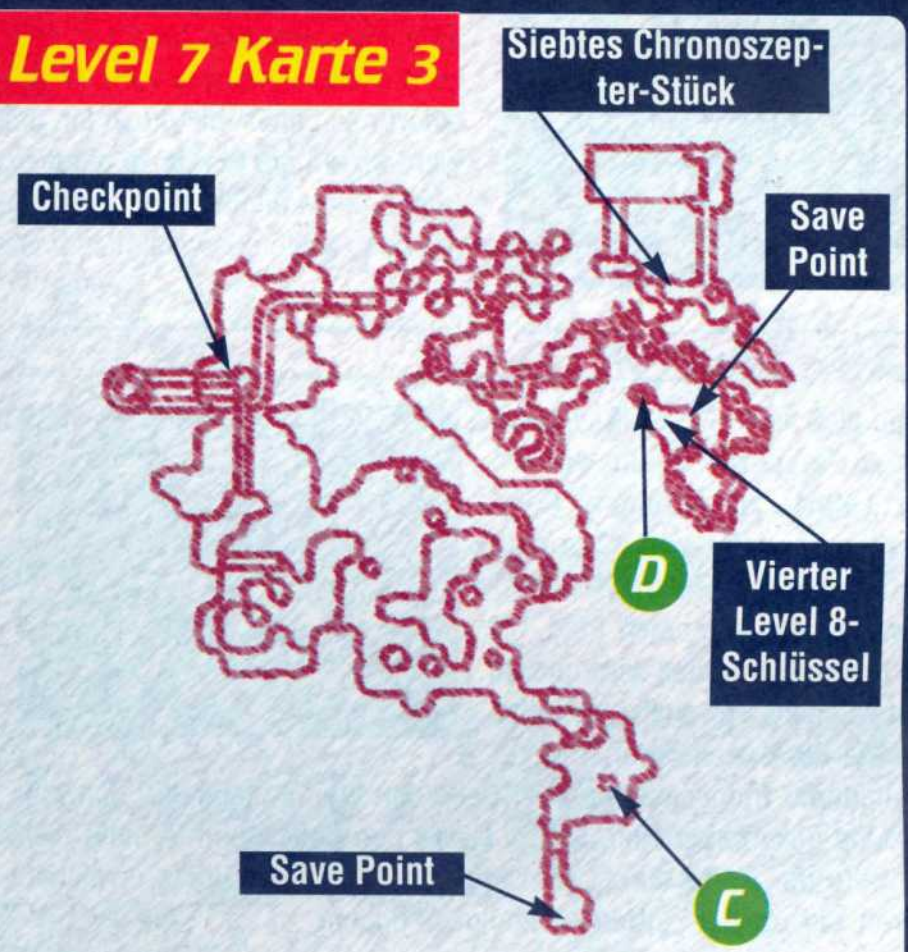
LEVEL 7: THE LOST LAND

Level 7 Karte 1



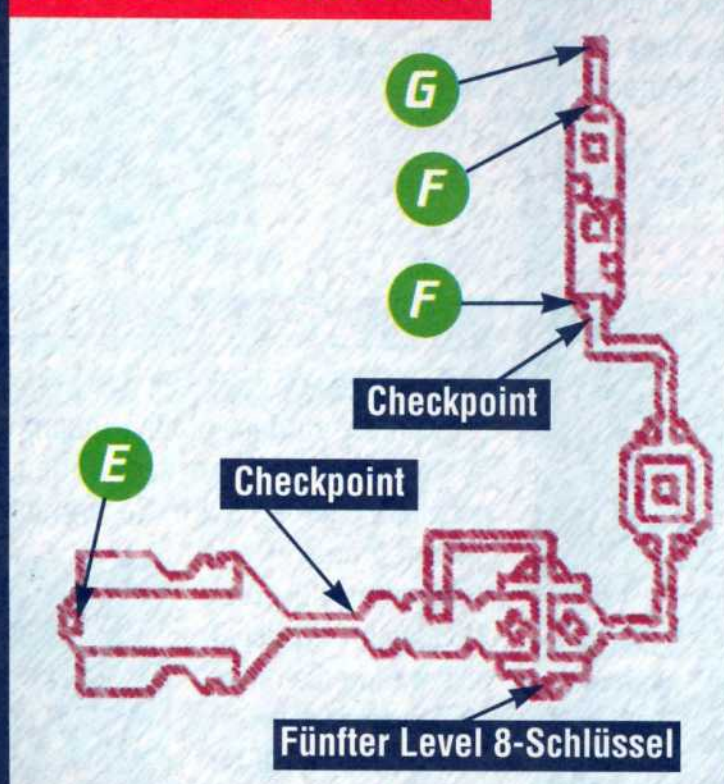
Level 7 Karte 2

Level 7 Karte 3

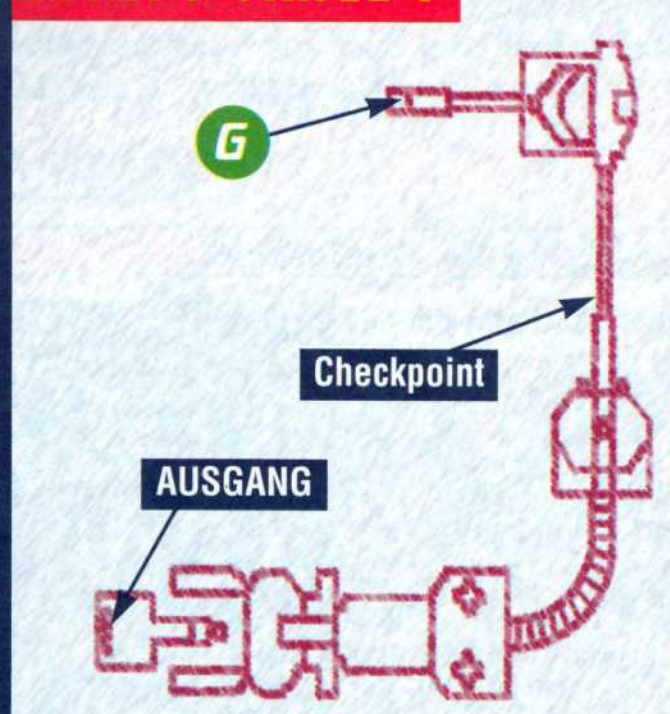


Level 7 Karte 4

Level 7 Karte 6



Level 7 Karte 7



Level 7 Karte 5

Erster Savepoint

Vom Start aus läßt du dich auf die untere Ebene fallen und betrittst den einzigen Tunnel. Dann gehst du auf der anderen Seite an der linken Wand entlang, bis du einen Tunneleingang erreichst, vor dem ein paar Schädel herumliegen. Passiere innen den Checkpoint und betrete am Ende den Teleporter A, der dich auf die zweite Karte bringt. Besiege alle Monster, damit sich die mittleren Säulen heben. Benutze sie, um zu Teleporter B zu gelangen, der dich auf die erste Karte zurückbringt. Setze deinen Weg fort, um die Balken vor dir abzusenken, und springe über die Spalte vor dir. Passiere den Checkpoint und arbeite dich mit Hilfe der Karte zum Teleporter C vor, der dich auf die dritte Karte transportiert. Dort wendest du dich nach links und führst über die Spalte einen Weitsprung aus, um den Savepoint zu erreichen.

Vierter Level 8-Schlüssel

Begib dich in die Gegend mit den auf- und abfahrenden Säulen, die im Abschnitt über den ersten Savepoint erwähnt wurde, und springe auf den Säulen nach oben. Besiege den Hohepriester, den du dort triffst, und springe auf die neuen Säulen, die nun zum Vorschein kommen. Erledige einen zweiten Hohepriester und springe hinüber, um den Schalter auf der anderen Seite zu aktivieren. Daraufhin tauchen noch mehr Säulen auf, über die du dich zur obersten Plattform mit dem vierten Level 8-Schlüssel, dem zweiten Savepoint und dem Teleporter vorarbeitest.

AUSGANG

Nachdem du den fünften Level 8-Schlüssel eingesammelt hast, läßt du dich auf die weiter unten liegende Ebene fallen und setzt deinen Weg durch den Level bis zum Teleporter F, mit dem du über den Abgrund kommst, fort. Gehe weiter zu Teleporter G und auf die sechste Karte. Begib dich zum Wasser, wo du dich wieder hinunterfallen lassen mußt, um den Schalter zu betätigen. Nun hast du Zutritt zu dem Portal der Hub Ruins.

Siebtes Chronoszepter-Stück

Vom Teleporter C auf der dritten Karte aus gehst du weiter geradeaus und überspringst die Spalten. Folge der linken Mauer, bis du unter dir eine Ebene siehst, auf die du dich hinabfallen lassen kannst. Betrete dort die Höhle und folge dem Weg bis zu einem weiteren Checkpoint. Gehe oben an der rechten Wand entlang und durch die Lava. Wenn du zu einer Gruppe von Säulen kommst, die sich auf- und abbewegen, springst du kurz in die Lava, folgst der rechten Wand und springst auf die nächste Plattform hoch. Überquere die Plattform, um zu einem Lavabecken zu gelangen. Springe hinein und schwimme zu einem Tunnel ganz unten. Durchquere ihn und schwimme zu der Plattform und durch den darauf befindlichen Tunnel. Springe am Ende hinunter und hole dir rechts das Chronoszepter-Stück.

Fünfter Level 8-Schlüssel

Vom vierten Level 8-Schlüssel aus nimmst du den Teleporter D, hältst dich links und arbeitest dich zu Teleporter E vor. Dieser bringt dich auf die sechste Karte. Gehe von dort aus geradeaus weiter, passiere den Checkpoint und marschiere an der rechten Wand entlang, bis du einen Schalter siehst. Trete darauf und eile zurück zum Teleporter. Unterwegs siehst du einen neuen offenen Gang. Gehe bis zum Ende hindurch, um auf den fünften Level 8-Schlüssel zu stoßen.

Order Hotline : 02352/530034
Besuchen Sie unsere Website
http://Members.aol.com/fusionweb
Fusion
Öffnungszeiten Mo - Fr : 10.30 - 18.30
Order Hotline : 06222/53285
24 Std Bestell Fax : 06222/59601
Versand per NN: 9,90 DM

NINTENDO 64

Nintendo 64 (US) 220Volt ..	399,90 DM
Nintendo Vibration Pak	59,90 DM
Nintendo 64 Netzteil.....	99,90 DM
Nintendo 64 Adaptor V1.3..	29,90 DM
Memory Card N64	29,90 DM
Go Go Troublemaker (JP)..	179,90 DM
Dark Rift (US).....	169,90 DM
Hexen 64 (US).....	169,90 DM
Wargods (US).....	169,90 DM
Doom (US).....	169,90 DM
Blast Corps (US).....	149,90 DM
Human Grand Prix (JP).....	159,90 DM
Doraemon (JP).....	159,90 DM
Star Fox u Rumble Pak (US)	169,90 DM
Nba Hangtime (US).....	159,90 DM
Killer Instinct (US)	159,90 DM
Cruisn Usa (US).....	149,90 DM
Wayne G. Hockey (US).....	159,90 DM
Wonder Project 2 (JP).....	99,90 DM
Mario Kart (US).....	149,90 DM

PLAYSTATION

Overblood (US)	99,90 DM
Brahma Force (US)	99,90 DM
War Gods (US)	99,90 DM
Broken Helix (US)	99,90 DM
Swagman (US)	99,90 DM
Tenka (US)	99,90 DM
Syndicate Wars (US)	99,90 DM
Rage Racer (US)	99,90 DM
Wcw vs the World (US)	99,90 DM
Toshinden 3 (US)	99,90 DM
Wild Arms (US)	99,90 DM
K1 Arena Fighter (US)	99,90 DM
Rally Cross (US)	99,90 DM
Test Drive Off Road (US) ..	99,90 DM
Darklight Conflict (US)	99,90 DM
Hercs Adventure (US)	99,90 DM
Raystorm (US)	99,90 DM
Dynasty Warriors (US)	99,90 DM
Battle Sport (US)	99,90 DM
Lethal Enforcer (US)	99,90 DM

Ace Combat 2 (JP)	124,90 DM
Zero Devide 2 (JP)	124,90 DM
Tobal No. 2 (JP)	124,90 DM
Bushido Blade (JP)	124,90 DM
Indy 500 (JP)	124,90 DM
Run About (JP)	119,90 DM
Time Crisis + Gun (JP)....	179,90 DM
Final Fantasy VII (JP)	124,90 DM
Rockman B&Ch (JP).....	119,90 DM
Soul Blade (US)	99,90 DM
Nba Hangtime (US)	99,90 DM
Memory Card 15 Block..	27,90 DM
Memory Card 120 Block..	49,90 DM
Memory Card 360 Block..	64,90 DM
Memory Card 480 Block..	74,90 DM
Light Gun	49,90 DM
Light Gun+Laserpointer.	99,90 DM
Orgi. Pad (6 Farben)	29,90 DM
Analog Pad mit Vibration	C A L L !!!

ANGEBOTE: Psx: League of Pain (US) : 59,90
Psx: Real Bout (JP): 69,90

Neu Tamagotchi: 29,90

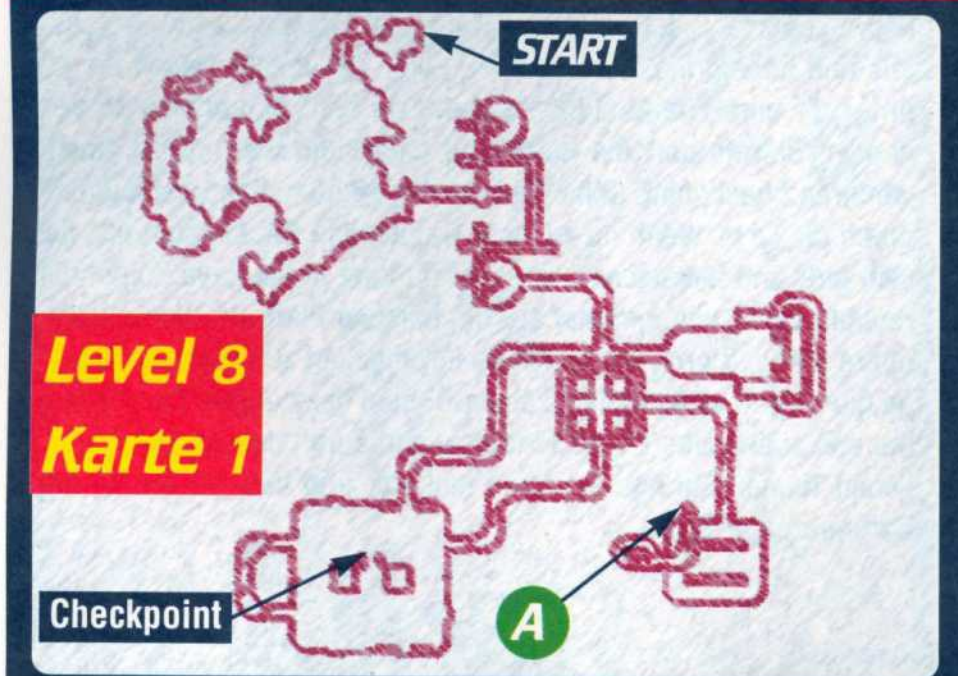
NEU FÜR HÄNDLER
Durch Eigenproduktion in China bieten wir ab August 97 TOP PREISE !!!
Von Lightguns über Memory Cards und diversen Kabeln bieten wir alles was in Ihrem Laden nicht fehlen darf!
Auch Großhändler Willkommen. Faxt jetzt und profitiert vom Einführungsrabatt in den ersten Tagen.
Händlerfax: 02352-530008

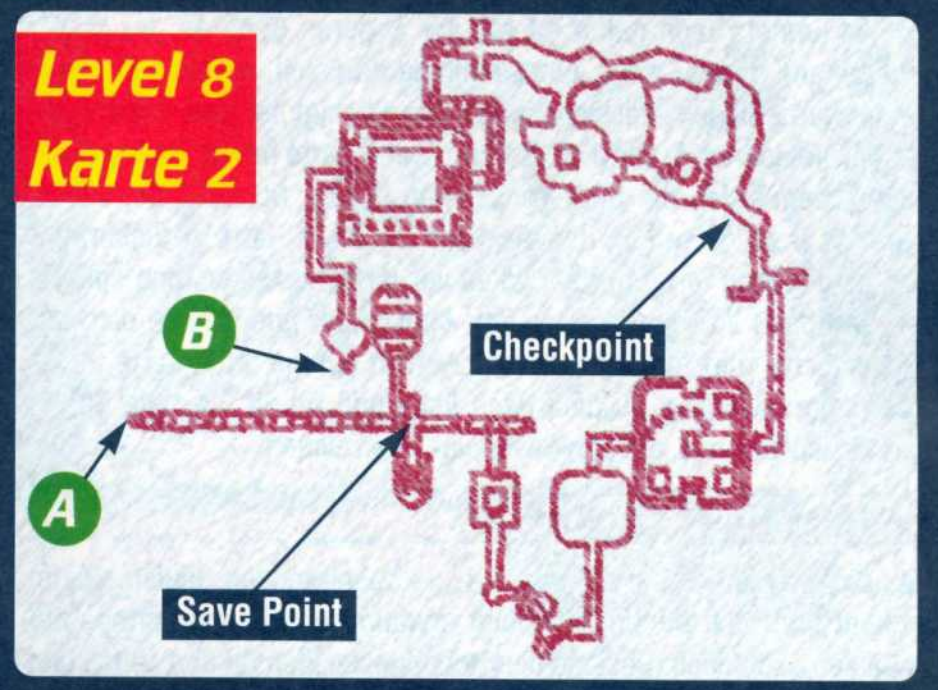
Psx Boot Chip
15,00 DM
12,50 DM ab 5 Stück
10,00 DM ab 10 Stück

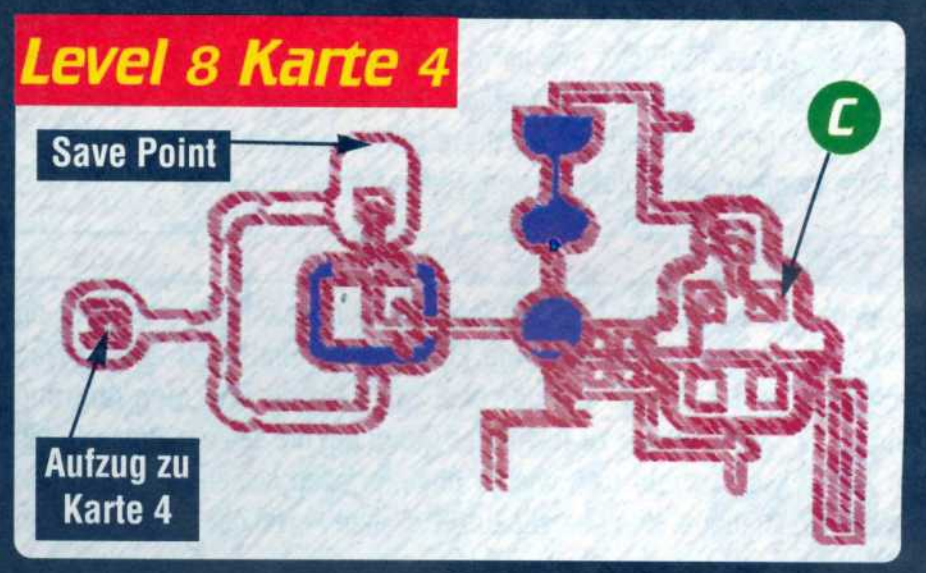
Psx Rgb Kabel
Rgb Kabel - 18,90
Link Kabel - 18,90

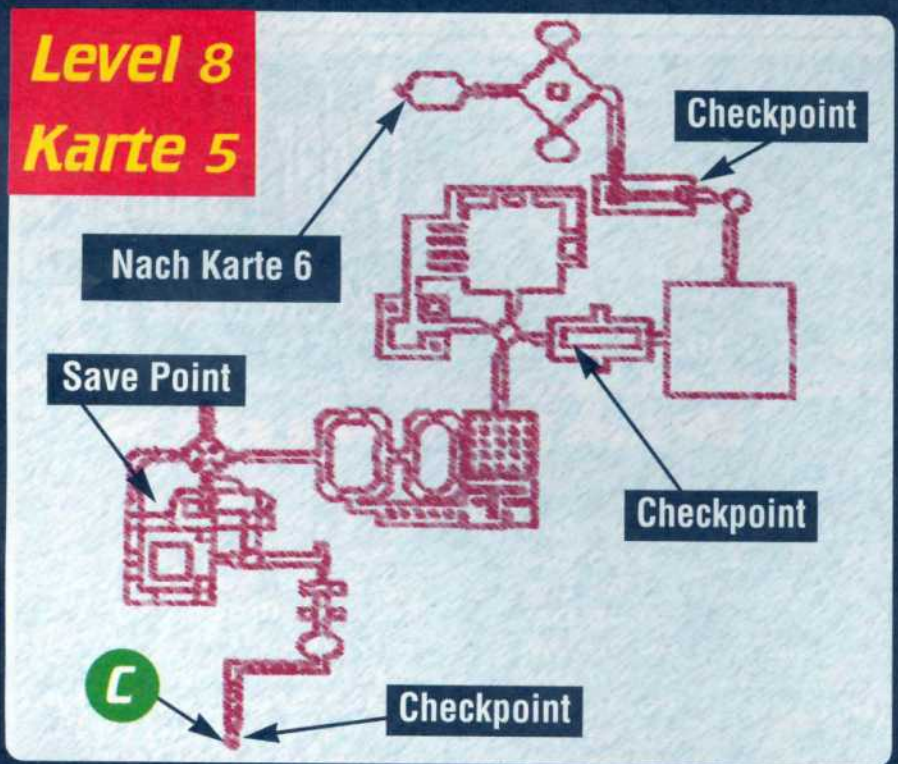
* Druckfehler, Irrtümer, Preiskorrekturen vorbehalten * Keine Haftung für Kompatibilität * Bei Annahmeverweigerung berechnen wir 35 DM Bearbeitungsgebühr *
Importprodukte sind kursabhängig * Angebote gelten solange Vorrat reicht * Untreie Lieferungen werden nicht angenommen *

LEVEL 8: THE FINAL CONFRONTATION



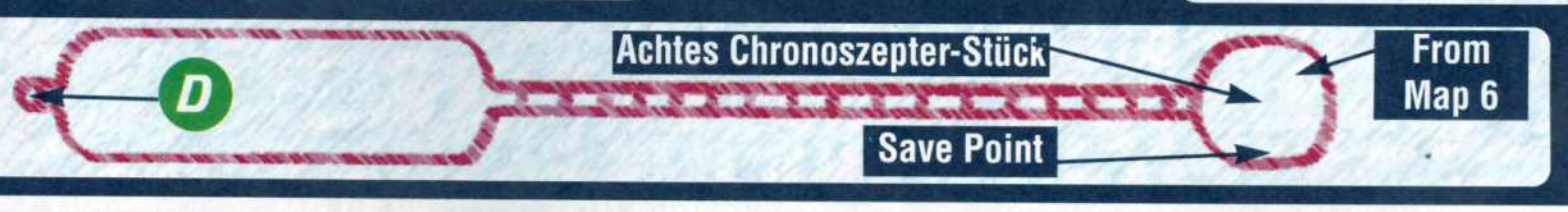






Level 8
Karte 6

Level 8
Map 8



Erster Savepoint

Vom Start aus gehst du an der linken Mauer entlang und betrittst die Höhle. Nimm die erste Abzweigung links, gehe dann geradeaus und nimm die erste Abzweigung rechts. Gehe den einzig möglichen Weg entlang (die Karte hilft dir dabei) und klettere dann die Leiter hoch. Gehe oben durch die Halle, um die Ecke und nimm die nächste rechte Abzweigung. Setze deinen Weg zu dem großen Raum mit den vielen Robotern fort und passiere rechts den Checkpoint, um einen unsichtbaren Schalter zu aktivieren. Begib dich auf die linke Seite des Raums und gehe durch den Gang, der als „Sektor 2" gekennzeichnet ist. Folge der rechten Mauer in den Raum mit den vier Wassersäulen und verlasse ihn rechts. Mache dich auf in den nächsten großen Raum und passiere den Gang mit der Bezeichnung „Lift Access 2". Nimm den Aufzug zu dem weiter oben gelegenen Gang. Gehe durch den Gang zu dem Transporter (Teleporter A, der auf die zweite Karte führt) und benutze ihn. Folge dem Korridor durch eine Reihe von Türen, um den ersten Savepoint zu finden.

Zweiter Savepoint

Vom ersten Savepoint aus drehst du dich um und fährst mit dem Aufzug nach unten. Gehe um die Ecke und betrete den Raum mit den Pur-Lin und der Lava. Besiege die Pur-Lin und springe auf die andere Seite, um dort den Schalter zu aktivieren. Springe schnell über die Spalten und gehe durch die Tür, die sich links von den Höhlen geöffnet hat. Nimm die erste Abzweigung links und gehe durch die Tür, laß dich durch das Loch nach unten fallen und setze deinen Weg zu dem Checkpoint fort. Passiere diesen und gehe an der rechten Mauer entlang zu einem Gang. Durchquere den Korridor, um zu einem großen Raum zu gelangen. Achte darauf, dort nicht durch die Löcher zu fallen, denn dann verlierst du ein Leben und mußt wieder beim Checkpoint von vorne anfangen! In dem großen Raum besiegst du die beiden Pur-Lin und springst dann zu dem Ausgang auf der anderen Seite. Setze deinen Weg zum Teleporter B fort und mache auf der dritten Karte weiter. Marschiere weiter auf die nächste Karte und nimm die erste Abzweigung rechts. Anschließend fährst du mit dem Lift in das Gebiet, das auf der vierten Karte verzeichnet ist. Gehe um die nächste Ecke, wende dich nach links und gehe weiter zum zweiten Savepoint.

Dritter Savepoint

Drehe dich beim zweiten Savepoint um und laufe die Rampe zu der weiter unten gelegenen Ebene hinab. Dann marschierst du geradeaus, bis du in einen Raum mit Wasser kommst. Hier entscheidest du dich für den linken Korridor, und wenn du zu einem offenen Raum kommst, läßt du dich links von der Plattform auf den darunterliegenden Vorsprung fallen und begibst dich zu Teleporter C. Blicke nach unten, so daß du an die richtige Stelle nach unten springst. Setze deinen Weg auf Karte 5 fort und passiere den Checkpoint. Weiche den Lasern aus, überquere die Lavagrube und die Säulen, ohne abzustürzen, und laß dich in das nächste Loch fallen, das sich im Boden öffnet. Folge dem Weg zu dem Schwebegerät und drücke den R-Button, um zu dem Weg nach oben zu gelangen. Gehe geradeaus zu dem großen Raum und wende dich dann nach links. Benutze die Schwebevorrichtungen, um nach oben zu kommen. Am hinteren Ende des Raums findest du den dritten Savepoint.

Boss: T-Rex

Der T-Rex ist wie erwartet recht zäh, aber er steckt Attacken mit Granaten nicht so leicht weg – beginne also mit dieser Taktik. Achte darauf, daß wirklich jeder Schuß ein Treffer ist, sonst ziehst du das Gemetzel unnötig in die Länge. Wieder gilt es hier, rückwärts zu laufen und im Raum im Kreis zu rennen, so daß du dem Kerl immer ins Gesicht siehst. Diese Technik funktioniert sehr gut, wenn du es schaffst, den Hindernissen im äußeren Bereich des Raums auszuweichen. Es empfiehlt sich nicht, sich in den engen Gängen zu verstecken, denn dann bist du nur ein willkommenes Ziel für den T-Rex. Setze zuerst deine stärkste Waffe ein, eventuell die Fusion Canon, falls du sie eingesammelt hast, und dann die Granaten – hebe dir diese Waffen also für diesen Kampf auf. Wenn der Dinosaurier Feuer speit, weichst du seitlich nach links oder rechts aus und drehst dich zum Schießen um. Wenn sich der T-Rex von einem gelungenen Treffer erholt, greift er dich vielleicht an – sei also stets auf der Hut. Versuche, den Abstand zwischen dir und dem Dino so groß wie möglich zu halten – dann sollte es dir gelingen, den Boss gleich beim ersten Mal zu bezwingen.

Ein Treffen mit T-Rex

Wende dich vom dritten Savepoint aus nach links und betrete die Schwebevorrichtung. Fliege nach oben und folge oben dem Weg zu dem Raum mit dem Roboter. Marschiere nach vorne und gehe an der rechten Mauer entlang zu einem dunklen Säulenlabyrinth. Halte dich weiter an der rechten Mauer und passiere den Durchgang, auf den du dort stößt. Weiche wieder den Lasern aus und begib dich zu der Schwebevorrichtung. Fliege ganz nach oben und laufe durch den nächsten Korridor zu einem weiteren Checkpoint. Gehe weiter geradeaus in den nächsten Raum und an der linken Wand entlang zu dem Korridor. Passiere ihn, um zu einer weiteren Schwebevorrichtung zu gelangen. Fliege zu der Passage ganz oben und setze deinen Weg dort fort zum nächsten Checkpoint. Überquere die Brücke und betrete den nächsten Raum. Gehe nach vorne und nimm den Aufzug nach oben zu einem weiteren Korridor (Karte 6). Dort mußt du dich mit dem T-Rex auseinandersetzen.

Boss: The Campaigner

Nachdem du den T-Rex besiegt hast, begibst du dich auf Karte 7 zu dem achten Chronoszepter-Stück und einem Savepoint. Gehe den Korridor entlang und benutze den Teleporter D, um auf Karte 8 zu gelangen. Dort steht dir der Kampf mit dem Campaigner bevor. Schlage den Kerl zuerst mit dem Chronoszepter, aber achte darauf, ihn nur dann anzugreifen, wenn er am Boden ist, sonst ist dein Bemühen vergebens. Nachdem du das Chronoszepter benutzt hast, greifst du auf deine Schnellfeuerwaffen zurück – die Mini-Gun und die automatische Shotgun. Wenn du dieselbe Technik anwendest wie beim T-Rex, solltest du den Campaigner treffen können, wenn er landet oder wieder auftaucht. Setze die Ausweich-Buttons ein, um den blauen Lichtattacken und dem Feuer aus dem Weg zu gehen. Ein guter Zeitpunkt für den Angriff ist, wenn der Boss nach seiner blauen Lichtattacke gerade gelandet ist – er steht dann für einen Moment still und gibt dir die Möglichkeit, ein paar gut gezielte Schüsse auf ihn abzufeuern. Im hinteren Teil des Raums gibt es Reservemunition, mit der du dich bei jeder Gelegenheit versorgen solltest. Richte dich nach unseren Tips, und der Sieg ist dein!

SV 300 SUPER PAD 64 PLUS ▶

Das Super Joypad mit dem Fliegen und Rennen unbegrenzt möglich ist! Mit digitalem Steuerkreuz, 9 Funktionstasten, Mini Analog-Joystick, Dauerfeuer u. Zeitlupe ist jedes Spiel zu gewinnen. Ausgerüstet mit Slot für die Memory Card.

unverbindl. Preisempfehlung **DM 59,95**

SV 375 MEMORY CARD PLUS ▶

Dieser Memory Card entgeht kein Speicherstand! Bei 1 MB Speicherkapazität, Lade-, Speicher- und Formatierungs-Funktion erreicht die SV 375 die vierfache Speicherkapazität einer Standard Speicherkarte. Kompatibel mit allen N64 Spielen mit Memory Card Option.

unverbindl. Preisempfehlung **DM 59,95**

◀ **SV 364 ARCADE SHARK**

Das ultimative Joypad mit dem Sie sich den Spielekomfort in Ihr Wohnzimmer holen! Mit digitalem Steuerkreuz, Analog-Joystick mit Metallschaft, 9 Funktionstasten, Dauerfeuer und Zeitlupe werden Sie alle Stufen durchspielen! Mit Memory Card-Slot

unverbindl. Preisempfehlung **DM 99,95**

▲ **SV 370 SOUND SERIES**

Mit dieser Sound Series mit 40 Watt PMPO, Lautstärkeregler und Bass Boost System werden Sie 3-D nicht nur sehen sondern auch hören! Flexibler Klanggenuß durch wahlweise Batterie- oder Netztbetrieb (Spezial-Netzteil inklusive)

unverbindl. Preisempfehlung **DM 49,95**

INTERACT GAME PRODUCTS

Interact of Europe · Jöllenbeck GmbH · Far-East-Import · Export
Kreuzberg 2 · D - 27404 Weertzen
Tel. (0 42 87) 12 51-0 · Fax (0 42 87) 12 51-66
Vertrieb nur über den Fachhandel

ABKÜRZUNGEN & TIPS

MARIO KART 64

Mario Kart war einer der absoluten Klassiker für das Super Nintendo und steht nun in der neuesten Version für das technisch um einiges bessere Nintendo 64 in den Läden. Mit unseren Abkürzungstips solltet ihr noch wichtige Sekunden herausholen und euch einen Platz auf dem Podium sichern können.

Koopa Troopa Beach

Hier gibt es die wohl auffälligste Abkürzung im ganzen Spiel! Durch die Rampe, die zu diesem Loch im Berg führt, kann man kaum daran vorbeifahren. Jedoch gibt es verschiedene Wege hindurch.

Die besagte Rampe liegt im letzten Drittel der Strecke und ist durch die rot-gelbe Markierung kaum zu übersehen. Nun denken aber sicher die meisten Spieler, daß sie einen Pilz benötigen, um den Sprung zum Loch schaffen zu können. Doch auch wenn es dadurch immens einfacher wird, so ist ein Pilz nicht unbedingt notwendig. Du mußt dich nur auf Höchstgeschwindigkeit befinden und am Ende der Rampe abspringen. Dazu braucht man einige Zeit an Übung, und man sollte die Rampe auch genau in der Mitte befahren. Hast du aber einen Pilz, dann setzt du ihn am besten nach der Hälfte der Rampe ein. Um es noch ein wenig einfacher zu haben, solltest du die drei Rampen vorher auslassen und dich nur auf diese letzte Rampe konzentrieren. Hat man es dann erfolgreich durch den Tunnel geschafft, so kommt man auf der anderen Seite des Berges aus dem Wasserfall heraus und muß dort gleich links abbiegen, um wieder auf die eigentliche Strecke zu kommen.

Eine weitere, aber nicht so effektive Abkürzung kann man nehmen, wenn man kurz vor dem Bogen mit den drei Rampen in einer Reihe rechts fährt. Man fährt dann weiter durch die Wellen, die Strecke ist aber trotzdem gut zu sehen, nur auf die Krebse muß man achten. Auch wenn die Krebse gefährlich sind, so ist diese Abkürzung aber wenigstens leichter zu fahren als der Tunnel. Ganz, wie man mag!

Kalimari Desert

Diese Abkürzung ist für alle, die einen Super-Stern gesammelt haben – ohne ihn wird die Runde nicht registriert. Zudem ist diese Abkürzung keine normale, da sie nicht in der aktuellen, sondern erst in der nächsten Runde Zeit spart. Am besten fährt man sie also, wenn noch eine weitere Runde zu fahren ist. Vorausgesetzt, du hast einen Super-Stern, so fährst du links die Eisenbahnschienen beim zweiten Bahnübergang entlang. Bleibe dabei aber an der Seite, falls ein Zug anbraust. Wenn du den Tunnel erreichst, so aktivierst du den Super-Stern und rast hindurch. Auf halbem Wege durch den Tunnel wird deine Rundenzeit registriert, und du hast für die nächste Runde immense Vorteile. Gleich am Ende des Tunnels fährst du wieder beim Bahnübergang nach links auf die eigentliche Strecke.

Mario Raceway

Nun kommen wir zur definitiv kompliziertesten Abkürzung, bei der man schon eine gehörige Portion fahrerisches Können benötigt. Also seid auch hier gewarnt! Doch wenn ihr diese Abkürzung richtig gemeistert habt, dann könnt ihr eine der schnellsten Zeiten des ganzen Spieles hinlegen.
Dazu benötigst du nun einen Pilz nach der dritten Biegung im Rennen kurz vor der großen engen Pilz-Kurve. Hier nach links wenden und dann schnell wieder nach rechts auf den Schnittpunkt der Mauer direkt hinter dem großen Schild zu. Hier liegt die Straße höher als die Mauer. Nun mußt du springen, dabei deinen Pilz einsetzen, um so die maximale Höhe zu erreichen und über die Mauer zu kommen. Machst du alles richtig, so landest du genau vor dem großen grünen Röhren-Tunnel. So kürzt du einen Großteil der Strecke ab. Dieser Sprung funktioniert wirklich nur an einem Punkt ganz genau und wird die meisten von euch lange Zeit frustrieren. Wir haben immerhin zwei Stunden für einen erfolgreichen Versuch gebraucht und einige Haare dabei gelassen.

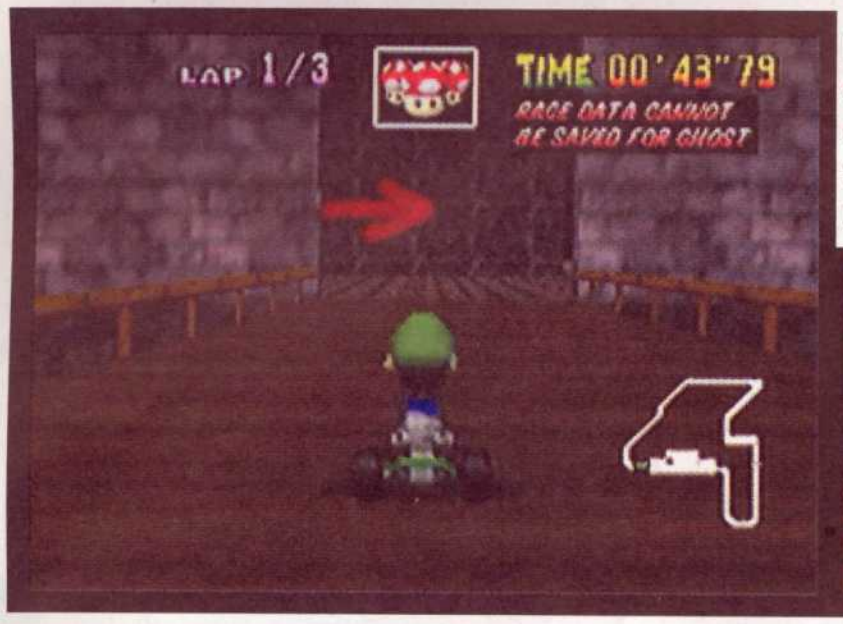
Wario Stadium

Auch diese Abkürzung kann einem den letzten Nerv rauben. Hat man es erst einmal geschafft, ist es beim zweiten Mal gar nicht mehr so schwer. Gleich am Start solltest du ganz langsam beginnen (keinen Turbo-Start) und dich direkt vor den ersten vier kleinen Hügeln nach rechts drehen. Jetzt wieder nach links in Richtung der Spitze des Hügels, wo dieser sich mit der Wand der Strecke trifft. Ganz oben springst du dann über die Wand in einen anderen Streckenabschnitt. Wenn du ein paarmal springst, so solltest du auch mit Sicherheit einmal über die Wand kommen. Dieser kleine Trick funktioniert auf jedem der vier kleinen Hügel. Damit kannst du bis zu 30 Sekunden deiner Rundenzeit einsparen! Mit Hilfe eines Pilzes kommt es beim Sprung vor, daß man zu weit fliegt und so eher weiter weg geschleudert wird. Und dann benötigst du den Pilz, um wieder ins Rennen kommen zu können. Es gibt sogar Gerüchte, daß man eine Rundenzeit unter neun Sekunden fahren kann! Dies ist aber nur dann zu schaffen, wenn man die Anfangsabkürzung benutzt und dann über die anderen Hügel und mit einem Pilz bis kurz vor die Ziellinie springt. Überquert man dann die Ziellinie, so wird diese Runde registriert!

Rainbow Road

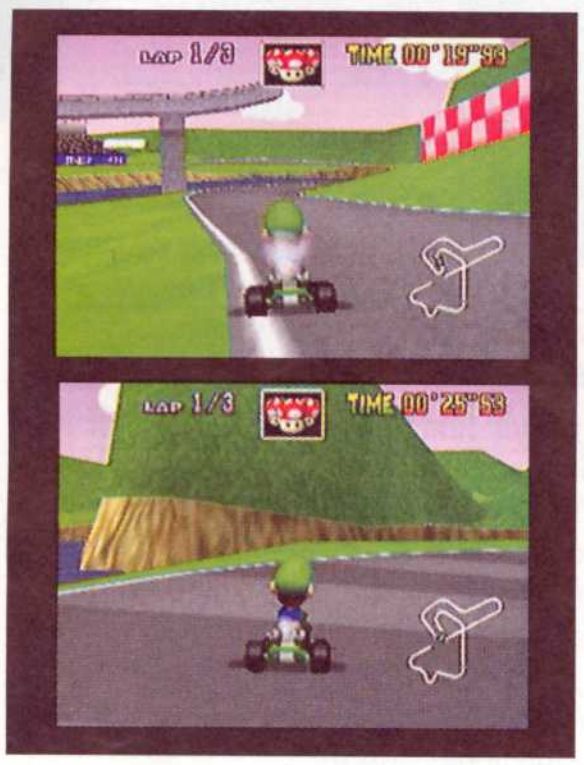
Wieder haben wir eine Abkürzung für euch, die man am Start vorfindet. Hier geht es gleich steil bergab. Halte dich links an der Wand und springe dann ab, wenn der Abhang ganz steil wird. So solltest du über den Rand der Strecke springen und unterhalb auf der fortlaufenden Fahrbahn landen können. Wenn du landest, fährst du nach links. Falls du auf die Fahrbahn auftriffst und weiter ins Nichts stürzt, so wirst du wenigstens wieder an diese Stelle zurückgesetzt. Im schlimmsten Fall verpaßt du die Straße, was dir am Anfang sicher einige Male passieren wird. Auch bei dieser Abkürzung ist es nicht ratsam, einen Pilz oder einen Power-Start zu benutzen, da man so nur mit Sicherheit über sein Ziel hinauskatapultiert wird.

Banshee Boardwalk



Nach ungefähr zwei Dritteln des Kurses fährt man hier in eine Burg hinein, in der Fledermäuse umherfliegen. Sobald du reinkommst, mußt du nach rechts abbiegen, weil eine Wand im Wege steht. Bleibe nun eng an dieser Kurve dran und drehe dich dann zur linken Seite des sternförmigen Loches hin. Fahre weiter geradeaus und springe über den Stern hinweg. Auf der anderen Seite geht es nach rechts weiter. Diese Abkürzung ist vielleicht nicht so aufregend wie die anderen, dafür mußt du aber nicht um die Blöcke und Säulen rumfahren. Zudem ist es wirklich die kürzeste Route, und du sparst garantiert ein paar Sekunden.

Royal Raceway



Nun wird es wieder recht schwer. Mit ein wenig Übung hat man aber immense Vorteile. Vom Start aus fährst du auf der Strecke entlang bis zur ersten Haarnadelkurve mit den grünen Hügeln. Zwischen dieser engen Kurve und der nächsten gibt es ein kurzes gerades Stück – du mußt hier scharf links abbiegen, damit du nicht ins Wasser fällst. Nun benutzt du einen Pilz und springst, sobald du deine Seite des Grases verläßt. So solltest du dadurch, daß du die Anhöhe erwischst, auf die andere Seite getrieben werden, anstatt einfach nur ins Wasser zu fallen. Hat alles funktioniert, so wirst du wieder aus dem Wasser gehoben und direkt vor das Speed-Up auf der Rampe weiter hinten im Kurs abgesetzt. So solltest du über 15 Sekunden einsparen können.

Versteckte „Geisterfahrer"

Die Bestzeiten der Programmierer sind in Form von „Geisterfahrern" in Mario Kart 64 versteckt. Das heißt, daß ihr zuerst einmal eine bestimmte Rundenzeit unterbieten müßt, um dann gegen die nächste Bestzeit der Programmierer und einen „Geisterfahrer" mit dieser Zeit anzutreten. Dies geht auf drei verschiedenen Kursen. Die benötigten Rundenzeiten sind:

Luigi Raceway - unter 1'52"00

Mario Raceway - unter 1'30"00

Royal Raceway - unter 2'40"00

Sobald du also diese Zeiten unterboten hast, steht dir auf den Kursen der „Geisterfahrer" zur Verfügung. Nachdem du schneller gefahren bist, wirst du dann nämlich gefragt, ob du es erneut versuchen und gegen den „Geisterfahrer" antreten willst.
Glücklicherweise wird dies dann abgespeichert, und du kannst es immer wieder mit deinen Freunden wiederholen. Zum Siegen mußt du wirklich jede erdenkliche Beschleunigungsmethode benutzten. Vor allem mit dem Power Slide (beim Rasen um die Kurve den Stick nach links und rechts wackeln) kannst du dir eine Art Mini-Turbo herausholen und so große Vorteile erzielen, wenn du eine Topzeit schlagen willst.

Schneller Neustart

Wie bereits erwähnt, ist dieses Spiel wirklich schwer. Gerade bei den späteren Kursen spielen auch die Gegner mit miesen Tricks und schubsen einen oftmals ins Wasser oder ganz vom Kurs. Dies bedeutet dann, daß man warten muß, bis man wieder auf die Fahrbahn zurückgehoben wird. Das geht ja noch, aber man muß auch warten, bis man wieder auf dem Boden steht, bevor man beschleunigen kann. Oder etwa doch nicht? Es gibt eine Möglichkeit zu beschleunigen, ohne daß die Reifen durchdrehen und kostbare Zeit verlorengeht. Drückt man nämlich aufs Gas, kurz bevor man den Boden berührt, so sollte man einen Schnellstart hinlegen und sich so auch für die nächste Runde besser qualifizieren können.

Bananen-Trick

Auch wenn du auf einer Banane ausrutschst, brauchst du keine Zeit mehr verschwenden. Drücke in diesem Falle einfach auf die Bremse, halte sie für ca. eine Sekunde gedrückt und beschleunige dann wieder. So solltest du ein Wegrutschen vermeiden können. Im Battle-Modus kannst du so sogar einen deiner Ballons einsparen.

Von Lesern für Leser

LESERTIPS

Wir haben zwar wahnsinnig viele Leserzuschriften erhalten (s. u.), aber eine stach diesen Monat wirklich hervor: Markus Kuhlo aus Dresden hat uns alle Moves zu War Gods eingeschickt und das Ganze sogar fertig abgetippt auf Diskette mitgeliefert! Wow! Wir haben zwar noch ein wenig daran herumgeschliffen, dafür erhält er aber trotzdem ein angemessenes Honorar und kann sich mit Sicherheit schon in den nächsten Tagen ein neues N64-Spiel kaufen. Also, wenn das kein Ansporn ist?

Michael Erlwein

Schickt eure Cheats & Codes oder Fragen an den:

Computec Verlag
Redaktion N-ZONE
Kennwort Tips & Tricks
Roonstr. 21
90429 Nürnberg

LESERTIPS
Solltet ihr eigene Tips & Tricks herausgefunden haben, dann schickt sie uns! Natürlich werden sie bei Abdruck honoriert, gebt deshalb gleich eure Bankverbindung an!

HELPLINE
Damit ihr nicht auf euren Problemen sitzenbleibt, könnt ihr euch natürlich auch mit Fragen an uns wenden, die wir euch – wenn möglich – im Heft beantworten werden.

War Gods

Warhead:
Raketen: U, H, NS
Such-Rakete: 3D halten, U, H, NS
Shockwave: 3D halten, H, U, V, HS
Cannonball: H, V, HT + NT
Crusher: V, H, HS (mehrmals HS für mehr Treffer)
Combo: H, V, HS x 2, NS x 2, NT x 2, HT x 2, NS
Combo-Breaker: 3D, H, H, V, HS
Fatality: V, U, H, HT (halber Ring Abstand)

Kabuki Jo:
Drachen-Atem (kurz): H, V, NS
Drachen-Atem (normal): H, H, V, NS
Drachen-Atem (lang): H, H, H, V, NS
Drachen-Stock: V, U, H, HS
Drachen-Klinge: U, V, HS
Feuer Falle: H, U, V, NT
Schwert Schlag: V, V, HS + NS
Combo: H, V, HS, HT, NS x 2, HT + NT, H, U, V
Combo-Breaker: 3D, 0, U, 0 + NT
Fatality: H, U, V, HT + NT (in Fegerentfernung)

Cy-5 :
6fach Schlag: U, H, HS
Laser: H, U, V, NS
Hoher Laser: 3D halten, H, U, V, HS
Teleport: U, H, NT
Energiebälle: H, H, NS
Combo: H, H, HT, V, U, H, HS x 2, NS x 2
Combo-Breaker: 3D, U, 0 + HS + NT
Fatality: H, H, HS (halber Ring Abstand)

Tak:
Stein-Wurf: U, H, HS
Stein-Roller: U, V, NS
Erdbeben-Tritt: 3D halten, H, U, V, NT
Suplex: V, H, HS
Combo: H, V, HS x 2, NS x 2, NT x 2, HS x 2, HT
Combo-Breaker: 3D, H, V + HS
Fatality: H, U, V, NS + HT (nahe beim Gegner)

Pagan:
Skelett-Falle: H, U, V, NS
Teleport: U, U, NT
Blitz: U, H, HS
Heli-Tritt: U, V, HT + NT
Combo: H, V, HS, HT, HS, HT x 3, NT x 2, HS
Breaker: H, H, H, V, HT + NT
Fatality: H, V, NS (halber Ring Abstand)

Vallah:
Drachen-Falle: V, U, H, HS
Axt-Wurf: U, V, NS
Doppel-Axt-Wurf: 3D halten, U, V, NS
Schwert-Schlag: H, V, HS
Schild-Stoß: H, V, HT + NT
Axt-Schlag: H, H, HS
Combo: H, V, HT x 2, NT x 2, HS, NS x 2, HS, H, D, V, V, U, H, HS
Combo-Breaker: 3D, U, H + NT
Fatality: V, V, NT (nahe beim Gegner)

Maximus:
Hammer: U + V, NS
Hammer-Wurf: U + H, HS
Hammer-Slam: 3D halten, 0, U, NS
Netz: H, V, HS + NS
Headbutt: H, V, NS
Combo: H, V, HS, NS, V, V, NT, NS, HS x 2, NS, H, U, V, NS
Combo-Breaker: V, V , HS + NS
Fatality: 3D halten, V, V, HS + NS (nahe beim Gegner)

Ahau Kin:
Darts: H, V, HS (wenn du zweimal H drückst, schießt er 2 Darts und dreimal 3 Darts)
Sonnenbrand : H, V, NS
Teleport: U, 0, NT
Clothesline: V, V, HT + NT
Dolchstoß: U, V, NS
Schwerthieb: U, H, HS
Combo: H, V, HT, NT, HT, NS x 2, HS x3 , HT
Combo-Breaker: V, H, V, H , HT + NT
Fatality: 3D halten, 0, U, 0, HT (nahe beim Gegner)

Voodoo:
Fledermaus-Attacke: U, H, HS
Fledermaus-Attacke: U, H, NS (Fledermaus greift Füße an)
Schlangenarmgriff: H, H, NS
Teleport: H, V, NT
Nagelregen: 3D halten, H, U, V, HS
Drehende Klaue: H, V, HS + NS (HS + NS, um Drehen fortzusetzen)
Combo: H, V, HS, HT, HS, NT x 3, NS x 2, HT, HS
Combo-Breaker: V, U, H, HS + NS
Fatality: H, V, NS (halber Ring Abstand)

Anubis:
Zepterschlag von oben: U + V, HT
Zepterschlag unten: U, H, NT
Zepterschuß: U, V, HS
Teleporter-Attacke: H, V, NT
Hornangriff: V, U, H, HT + NT
Pyramidenteleporter: U, H, NS
Combo: H, V, HS, HT, HS, NS, BL, V, V, H, V, HT + NT
Combo-Breaker: 3D, H, 0, V + HT
Fatality: V, U, H, HS + NT (halber Ring Abstand)

Grox und Exor heben wir uns als Leckerbissen (und aus Platzgründen) noch ein bißchen auf!

LEGENDE:

O	– Oben	HT	– Hoher Tritt
U	– Unten	NS	– Niedriger Schlag
R	– Rechts	HS	– Hoher Schlag
L	– Links	3D	– 3D-Knopf
V	– Vorne	BL	– Block
H	– Hinten		
NT	– Niedriger Tritt		

Herzlichen Dank!

Leider können wir nicht jede Zusendung abdrucken, die uns erreicht! Trotzdem bedanken wir uns unter anderem bei folgenden Lesern recht herzlich für ihre Briefe, die mit interessanten Tips und Tricks vollgestopft waren:

Arnold, Andre – Bauer, Sam – Bienert, Julian – Böhler, Andreas – Börger, Benjamin – Brand, Tim – Broelsmann, Robin – Bulesch, Jan – Burbidge, Peter – Cantu, Benjamin – Delius, Martin – Dietrich, Sebastian – Drehmann, Jessica – Eichardt, Christian – Erhard, Kamil – Feld, Jens – Franke, Daniel – Fronk, Matthias – Fuchs, Florian – Graf, Sebastian – Grewe, Florian – Gunaldi, Zeki – Haase, Steve – Halstenberg, Andre – Heßler, Dennis – Horsmann, Tobias – Hutson, Christopher – Kaderka, Robert – Kahl, Arvid – Kalthoff, Klaus – Kolouna, Maik Rene – Kout, Martin – Krüger, Andreas – Kuhlo, Markus – Kutscheidt, Marko – Lagatie, Kathrin – Lichte, Tim – Mertesacker, Moritz – Migdalek, Jens – Neuberg, Vedat – Özgen, Markus – Penz, Rene – Petzold, Jens – Pfister, Manuel – Pilz, Tobias – Said, Sarni – Salge, Alexander – Salje, Pascal – Scharfschwerdt, Marlon – Schertle, Ronald – Schultz, Christof – Szymanski, Piotr – Timmermann, Janko – Tröger, Ulrich – Veit, Josefa-Maria – Wittassek, Julian – Wolff, Christian – Zhai, Yamin

SERVICE
SO ERREICHST DU UNS

Zentrale Service-Nummer:	0911-2872-150
Anschrift des Abonnement-Services:	Computec Verlag Aboservice Postfach 90327 Nürnberg
Anschrift der Redaktion:	Computec Verlag Redaktion N-ZONE Roonstraße 21 90429 Nürnberg
eMails:	**Compuserve:** 100443,1115 **Internet:** hsippisch@pcgames.de

Bei Fragen zu Spielen können wir leider keinen Service anbieten. Bitte wende dich hierfür direkt an die existierenden, rechts unten abgedruckten Hotlines der Hersteller!

IMPRESSUM

Geschäftsführer:
Adolf Silbermann

Chefredakteur:
Christian Geltenpoth

Stellvertreter des Chefredakteurs:
Christoph Holowaty, Christian Müller

Leitender Redakteur:
Hans Ippisch
(Verantwortlich f. d. redaktionellen Teil)

Lektorat:
Margit Koch

Bildredaktion:
Richard Schöller

Redaktion:
Assistenz, Cheats & Codes:
Michael Erlwein (me)
Tips & Tricks: Jonathan Eves (je)
Tests, Game Boy: Oliver Preißner (op)
Freier Mitarbeiter, Japan-Fachkraft:
Takeo Apitzsch (ta)
Specials, Leserbriefe: Jonas Maderer (jm)

Layout:
Alexandra Böhm, Roland Gerhardt, Hansgeorg Hafner, Simon Schmid, Oliver Schneider, Hans Strobel
Grafisches Konzept: Gisela Tröger
Titelgestaltung: Roland Gerhardt

Werbeabteilung:
Stefanie Geltenpoth (Leitung), Gisela Tröger, Sandra Wendorf

Produktionsleitung:
Michael Schraut

Abonnement:
N-Zone kostet im Abonnement DM 43,- für 12 Ausgaben pro Jahr (Ausland DM 67,-).

Vertrieb:
Gong Verlag GmbH

Vertriebsleiter:
Roland Bollendorf

Anzeigenverkauf
Computec Verlagsbüro Nürnberg:
Roonstraße 21, 90429 Nürnberg
Telefax: 0911-2872-240
Verkauf: Thorsten Szameitat
Verkauf: Wolfgang Menne
Disposition: Tanja Kaiser
Verantwortlich: Thorsten Szameitat

Anzeigenverkauf
Computec Verlagsbüro Duisburg:
Falkstraße 73-74, 47058 Duisburg
Telefax: 0203-30511-555
Verkauf: Thomas Kammer
Verkauf: Oliver Diemers
Verkauf: Thomas Diel
Disposition: Gisela Borsch
Verantwortlich: Thomas Kammer

Anzeigenpreise:
Es gilt die Anzeigenpreisliste Nr. 10, gültig ab 1.5.1997

Druck:
Christian Heckel GmbH, Nürnberg

Manuskripte und Programme:
Mit der Einsendung von Manuskripten jeder Art gibt der Verfasser die Zustimmung zum Abdruck in den von der Verlagsgruppe herausgegebenen Publikationen. Eine Gewähr für die Richtigkeit der Veröffentlichung kann nicht übernommen werden.

Urheberrecht:
Alle in N-Zone veröffentlichten Beiträge sind urheberrechtlich geschützt. Jegliche Reproduktion oder Nutzung bedarf der vorherigen schriftlichen Genehmigung des Verlages.

Beilagen:
Einer Teilauflage dieser Ausgabe liegen Prospekte der Firma Computec bei. Wir bitten um freundliche Beachtung.

ISSN/Pressepost
N-Zone wurde folgende ISSN- und Vertriebskennzeichen zugeteilt:
ISSN 1433-8424
VKZ B 43739

KLEINANZEIGEN-COUPON

Bitte veröffentlichen Sie in der nächsten erreichbaren Ausgabe von N-Zone den folgenden Kleinanzeigentext unter der Rubrik:

❑ Nintendo 64 ❑ Super Nintendo ❑ Game Boy ❑ Clubs ❑ Sonstiges

Private Kleinanzeigen: maximal vier Zeilen mit je 35 Buchstaben inklusive Absender. Postlageradressen nicht möglich!

DM 5,- liegen ❑ in bar / ❑ als Scheck bei. **Bitte keine Briefmarken!**

Bei Angeboten: Ich bestätige, daß ich alle Rechte an den angebotenen Sachen besitze.

Name

Anschrift

Datum Unterschrift

Schickt eure Kleinanzeigen an:
Computec Verlag, N-ZONE, Kleinanzeigen, Roonstr. 21, 90429 Nürnberg

Ab kommender Ausgabe veröffentlichen wir auch private Kleinanzeigen! Bedenkt bitte, daß zwischen Einsendetag und Veröffentlichung mindestens vier Wochen liegen!

SPIELE-HOTLINES

Tips & Tricks, sonstige Fragen zu Spielen:

Hersteller/Vertrieb	Telefon	Wann?
Acclaim	01 80-5 33 55 55	24 h/Tag
Activision	0 61 07-93 01 00	Mo.-Fr. 10°°-17°°
BMG Interactive	01 80-5 30 45 25	Mo.-Fr. 10°°-17°°
Bomico & Laguna	0 61 07-94 51 45	Mo.-Fr. 15°°-19°°
Electronic Arts	0 24 08-94 05 55	Mo.-Fr. 10°°-12°° & 14°°-17°°
GT Interactive	0 40-27 85 53 06	Di., Mi., Do. 15°°-18°°
Infogrames	02 21-4 54 31 06	Mo.-Fr. 15°°-18°°
Konami	02 21-61 23 52	Mo.-Fr. 17°°-20°°
Mindscape	02 08-99 92 41 24	Mo., Mi., Fr. 15°°-18°°
Nintendo	01 30-58 06	Mo.-Fr. 11°°-19°°
Psygnosis	0 69-66 54 34 00	Mo.-Fr. 9°°-19°°
Sierra Coktel Vision	0 61 03-99 40 40	Mo.-Fr. 9°°-19°°
Softgold	0 21 31-96 51 11	Mo., Mi., Fr. 15°°-18°°
Virgin	0 40-39 11 13	Mo.-Do. 14°°-18°°

Ab 27.8.97 am Kiosk

LYLAT WARS

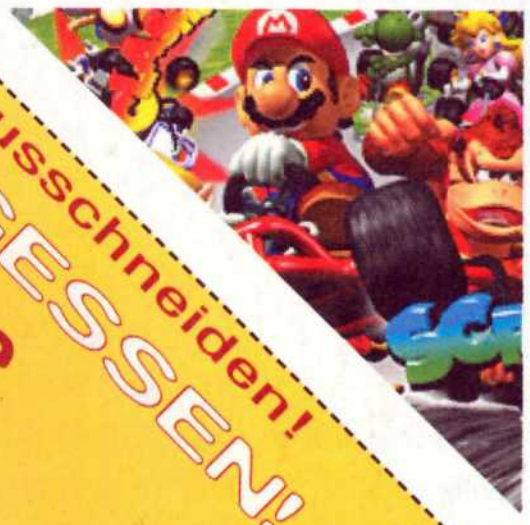
Im Juni Mario Kart 64, im Juli ISS 64, im August Blast Corps und im September Lylat Wars (VK DM 149,- inkl Rumble Pak). So könnte die Einkaufsliste der meisten N64-User aussehen. Wir verraten euch, ob die PAL-Anpassung so perfekt ist, wie Nintendo verspricht, und ob die englische und die lylatanische Sprachausgabe auch hierzulande ausreichen.

F1 POLE POSITION

Wenn alles glattgeht, dann sollte Ubi Softs offizielle Formel 1-Simulation spätestens im Oktober das Rennen um die Pole Position aufnehmen. Die jüngste Version stellte die Japan-Vorlage Human Grand Prix in Sachen Grafikaufbau schon deutlich in den Schatten, wenn nun noch die hakelige Steuerung etwas verfeinert wird, könnten wir es mit einem Hit zu tun bekommen.

Weitere Themen der nächsten Ausgabe!

- *Neues N64-Zubehör (Lenkräder, Joypads usw.)*
- *Die beiden Shindou-Neuauflagen vorgestellt*
- *Tips & Tricks zu Blast Corps & Lylat Wars*
- *Importtests zu allen neuen N64-Releases*
- *Exklusiv-Reportage*



Coupon zum Ausschneiden!
NICHT VERGESSEN!
Die nächste N-ZONE erscheint am 27.8.97!

Achtung! Dies ist ein Merkzettel und kein Gutschein!

Was wird gespielt bei...

Stefan Luludes?

Stefan Luludes (23) ist PR Executive bei Acclaim und verantwortlich für die Presse-Arbeit von Titeln wie Extreme-G und NFL Quarterback ´98.

1. Was spielen Sie im Augenblick?
Momentan spiele ich International Superstar Soccer 64 und die ersten Strecken von Extreme G.

2. Was gefällt Ihnen an diesen Spielen?
ISS 64 ist meiner Meinung nach die beste Fußball-Simulation aller Zeiten. Besonders gefallen mir die phantastischen Spieleranimationen. An Extreme G gefällt mir besonders das ausgeflippte, schwindelerregende Streckendesign und die verschiedenen Waffensysteme.

3. Welche drei Nintendo-Spiele sind Ihre Alltime-Favoriten und weshalb?
Trotz der zahlreichen 32 Bit-Beat 'em Ups gefällt mir immer noch ein indiziertes Game für das Super Nintendo am besten, außerdem spiele ich gerne ISS 64 (siehe 2) und Turok Dinosaur Hunter.

4. Was gefällt Ihnen am Nintendo 64 am besten?
Die hervorragenden Grafikfähigkeiten, die Geschwindigkeit des N64 und der gut durchdachte Controller.

5. Welche 64 Bit-Neuauflage wünschen Sie sich am meisten?
Zelda und Quake 64.

6. Mit welchem Video- oder Automatengame begann Ihre Leidenschaft für Videospiele?
Das fing bei mir in den 80ern mit dem Atari VCS 2600 und Pac Man an. Ich war total hin und weg! Zu diesem Zeitpunkt hätte ich nie gedacht, daß man irgendwann einmal Games in N64-Qualität spielen kann.

7. Welches Spielgenre bevorzugen Sie generell und warum?
Ich bevorzuge Action-Adventures und Sportspiele.

8. Welches Multiplayer-Game favorisieren Sie und warum?
Das letzte 3D-Actionspiel von id Software macht im Netzwerk Riesenspaß.

9. Was möchten Sie unseren Lesern mitteilen?
Acclaim wird euch 97/98 mit einer Vielzahl hochexplosiver Spiele überraschen und euch in allen Genres Spannung und Spielspaß pur bieten.